6/98 CYBERMEDIA

SONY-SEQUELS: COLONY WARS 2 & TIME CRISIS 2

$ 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8400 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8.400 DM 5,90

MAN!AC

PLAYSTATION NINTENDO 64



BESSER ALS RESIDENT EVIL?

Parasite Eve

Das Grusel-Adventure der FF7-Macher



N64-Sommer

NEU Holy Magic Century
90% Forsaken
NEU Bio Freaks

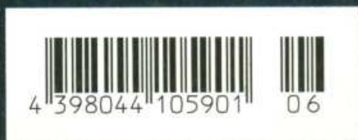
Fußball furios

ISS '98, Frankreich '98 & Co. in der WM-Qualifikation

MEGA-REPORT: TEST & HINTERGRÜNDE

TEKKEN 3

ENTHÜLLT Alle geheimen Kämpfer, die heißesten Moves & schärfsten Tricks





WELTMEISTERSCHAFT 98
5:0 DEUTSCHLAND - BRASILIEN
FINALRUNDE

GOLDEN

SMALL TALK: Beitrags-Index | Neuen Beitrag p

- Kara GB - **Rheinischer Arbeiter**, Unterbach am 15.4.98, 10
- Coma Bros (für die die Star TV empfangen können) -
- Zoll - **Bozbar!**, Osnabrück am 14.4.98, 15:14 (Antworten: 1 |
- Blasse Bilder ! - **Turrican**, Rheinfelden am 14.4.98, 14:10 (
- Gähn! - **Mancubus**, Essen am 14.4.98, 10:32 (Antworten: 2 |
- Für was diese ganzen Anti Raubcopy actionen ? - **Ma**
- Tierzucht auf Amerikanisch ;-) - **Tobias**, München am 1
- Segas vierter Flop? - **Fox**, Arbon am 13.4.98, 16:08 (
- Ich Raff das nicht in Deutschland. - **Markus Wol**
- Deathtrap Dungeon- ich schwelge... - **bocman**, H
- Game-TV - **happy**, Zürich am 13.4.98, 11:06 (Antwo
- Forum - **happy**, Zürich am 13.4.98, 01:48 (Antworten
- Alzheimer-Symptome bei D. Brabben oder erfu
- GameBoy-Uhr - **Akira**, Wardenburg am 12.4.98, 15:
- PanDra RPG - ist das geil ... - **Rynex**, Coesfeld a
- 04:30 und die erste Erfahrung mit Metal Slug
- Was hat die ganze Welt gegen das N64??? - **Jo**
- Konsolen-Flame-Bausatz - **FWE**, Bergisch Gladba
- Parasaito Ibu - **Rheinischer Arbeiter**, Unterbach
- Duralhq mit Forum - **sunrise**, Nürnberg am 11.4.
- Empfehlenswerter Händler in München - **Thu**
- Das Spiel zum Film - **Turbokanne**, Gelsenkirche
- cherhention und sein Gewinnspiel - **Rheinis**
- ogan, Bruder! - **Rheinischer Arbeiter**, Unterb
- h hasse icq !!! - **rolihoni**, Schweiz am 10.4.98
- er "Struuunz des Monats"-Tausch :) - **sun**
- m Thema Nebel-Thread - **Rheinischer Ar**
- rasite Eve - **Daniel T**, Esslingen am 09.4.98,

- Tekken 3, naja recht gut aber .... - **Markus W**
- Baretta??? - **Wesker**, Bückeburg am 09.4.98, 18:52 (
- wohin geht ihr zum chatten? - **Jo!**, Darmstadt am
- soundtracks - **SILENCER**, am 09.4.98, 16:41 (Antw
- Hat arjay wieder geöffnet? - **Overfiend**, Köln am
- Spielideen - **hburg**, Bielefeld am 09.4.98, 13:52 (Antv
- Magic - auch für die PS ? - **Ekki B.**, Konstanz am
- Nintendo kündigt Nebelhorn an! - **Treasurehunt**
- Erste Screenshots von Katana-Games ! - **Tequi**
- Need For Speed III-Covergirl - **Flash**, Steinfurt a
- Schon wieder ein neues Fifa Soccer ??? - **Preda**
- Unsere Passwörter (eigentlich nicht interessant

www.logon.de/maniac

WIEVIEL ONLINE BRAUCHT DER SPIELER?

Die nächste Konsolengeneration verläßt vorsichtig die Top-Secret-Labors, erste Prototypen werden hinter den Kulissen herumgereicht. Mit Nintendo 64DD (ab Ende 1998 in Japan), Sega Katana (Anfang 1999) und Playstation 2 (vielleicht im Jahr 2000) taucht wieder die Frage auf: Was soll denn drinstecken im frisch designten Gehäuse? Und: Darf's auch ein bißchen mehr sein?

RAM – soviel wie möglich. Sound – von Symphonieorchester und THX-Kino nicht zu unterscheiden. Grafik – echter als die Realität. Das alles wissen wir, die Werbesprüche haben sich seit 20 Jahren nicht geändert. Doch was für "Goodies & Gimmicks" soll die moderne Spiele-Hardware unterstützen? Neben DVD als Trägermedium der Zukunft ist ein Modem zum schnellen Datenaustausch, für Spieledownloads und eMail allerorts im Gespräch: Die Schnittstelle zu WWW (oder anderen Netzen) ist im Fall von Sega und Nintendo sicher, nur Sony hat zu diesem Thema noch keine Aussage gefällt.

Bisher wird – trotz vieler Modem-Experimente – noch offline gespielt, lediglich PC-Freaks an hochgezüchteten Boliden frönen dem gemeinsamen Spiel im Netz. Und lernen mit Timeouts, Telefongebühren und globalen Wartezeiten auch die Nachteile des neuen Mediums kennen. Euch Konsolenspieler hat hingegen noch niemand gefragt, ob ein Modem für den vollen Spaß am Joypad wirklich nötig ist. Deshalb tun's wir und wollen wissen: Braucht die nächste Konsolengeneration eine Online-Schnittstelle? Und seid Ihr bereit, dafür einen Extra-Hunderter zu zahlen? Füllt den Coupon aus und wir wissen bald mehr über die Online-Träume der spielenden Sega-, Sony- und Nintendo-Gesellschaft.



Verratet uns, wie wichtig Euch das Thema Online ist. Unter allen Einsendungen gibt es fünfmal ein Spiel nach Wahl zu gewinnen!

sendet den ausgefüllten Coupon an den:

Cybermedia Verlag
Online-Umfrage
Wallbergstraße 10
86 415 Mering

Einsendeschluß ist der 15. Juni. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Brauchst Du Online?

☐ **JA! Ich fände es gut, wenn meine nächste Sony-, Sega- oder Nintendo-Konsole Online-fähig wäre!**

☐ **JA! Für ein eingebautes Modem würde ich auch 100 Mark mehr beim Konsolenkauf anlegen.**

☐ **NEIN! Ich halt's für überflüssig und gebe kein Geld aus für Online-Schnickschnack!**

Hast Du bisher schon Online-Erfahrung?

☐ **JA! Ich stöbere bereits regelmäßig im WWW**

☐ **NEIN! Internet, WWW und Online interessiert mich nicht**

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Wenn ich gewinne, möchte ich folgendes Spiel:

Titel

System

MAN!AC



NEWS

FEATURES

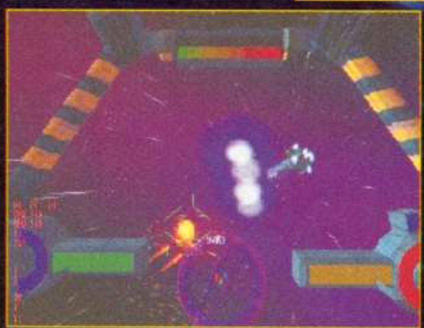
TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS


Cockpitansicht und 3D-Scanner erinnern an den Vorgänger.




In der Außenansicht (oben) attackiert Ihr mit Plasma-Torpedos eine Liga-Fregatte. Rechts die neue Vierfach-Laserbank.

Krieg der Kol...

Der Weltraum...

Die imperiale Navy ist von Liga-Veteranen geschlagen, doch Psygnosis rüstet zur "Colony Wars 2"-Gegenoffensive.

Der Sieg gegen den "Zaren", despotischer Ex-Herrscher des Sol-Systems, ist Geschichte: Das brutale Unterdrücker-Regime, plünderte ganze Planetensysteme bevor es zum Opfer seiner eigenen Politik wurde.
Erinnern wir uns: Die Liga der freien Welten, ein Zusammenschluß haßerfüllter Sklavenvölker, trieb mit Guerilla-Aktionen den Einflußbereich des Imperiums beständig zurück und sammelte dabei eifrig Kriegsmaterial. Im großen Finale der "Colony Wars" (Test in MAN!AC 11/97) erzitterte der Weltraum – zwei ebenbürtige Flotten lagen im erbitterten Kampf um das Heimatsystem der Navy, unter schweren Verlusten wurde der Zar endlich geschlagen.
Fünfzig Jahre später darben die unschuldigen Zivilisten unter dem Fluch des verlorenen Krieges: Die abziehende Liga versiegelt ein wichtiges Wurmloch, der Handel mit Lebensmitteln und Industriegütern ist fast eingestellt. Die Vergangenheit wiederholt sich unter anderen Vorzeichen: Die Sol-Kämpfer hassen die Liga für ihre gnadenlose Blockadepolitik. Hunger, aufkeimende Anarchie und Unruhen bilden das Sammelbecken einer neuen Rebellion, die Aufrührer schwören grausame Rache.



He, der neue Führer des Widerstandes, ist kein unbeschriebenes Blatt: Dieser General wollte für den Neuaufbau der Gegenseite arbeiten. Doch trotz aller Appelle an Humanität und Wohlwollen erntete He nur Ignoranz und Spott bei seinen einstigen Waffenbrüdern. Die Weichen für einen erneuten Krieg sind gestellt, das geschundene System Sol rekrutiert 50 Jahre nach


Der Höhepunkt jeder Schlacht ist der Angriff auf Kampfschiffe. Links: Eine Fregatte zerbricht .


Torpedo los: Neben Lichteffekten gibt's neue Raum-Anomalien.


Schmerzhafte Raketentreffer: Gleich fliegt Euer Jäger in die Luft...

PSYGNOSIS OFFENSIVE 98

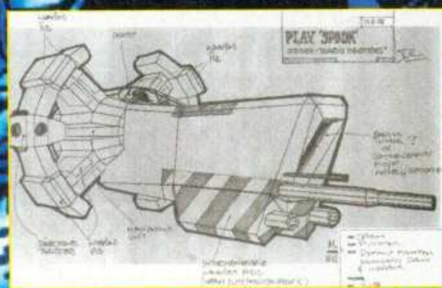
…onien …bebt-

der Niederlage erneut seine Jugend für einen brutalen, langen Krieg im Raum – doch dieses Mal im Namen der Gerechtigkeit, nicht für einen Diktator!
Als junger weiblicher Pilot Su tretet Ihr in der neu formierten "Colonial Navy" den Dienst für Euren Führer He an.
Anders als beim Vorgänger konzentrieren sich die zahlreichen FMV-Sequenzen diesmal nicht auf die strategische Kriegslage, sondern auf die persönlichen Erlebnisse und Erfahrungen von Su. Eine Frauenstimme erzählt von der Zerrissenheit zwischen grausamen Gefechtsalltag und glühender Verehrung für den Führer. In den folgenden Monaten setzt sich so Stück für Stück das Schicksal der desillusionierten Kampfpiloten in einem undurchschaubaren Konflikt zusammen. Waren bei "Colony Wars" die Fronten noch klar, scheint es nun keine Trennlinie zwischen Gut und Böse mehr zu geben. Denn neben Sols Kriegserfahrungen wird auch die Geschichte des neuen Führers beleuchtet: Ließ wirklich nur die unbarmherzige Sol-Politik der Liga den ehemals loyalen General die Vernichtung seiner früheren Flotte befehlen? Oder verbirgt dieser selbsternannte Retter ein dunkles Geheimnis?
Technisch baut "Colony Wars 2: Vendetta" auf der hochauflösenden Optik des Vorgängers auf und setzt erneut den Schwerpunkt auf Nonstop-Action mit wuchtigen, baßlastigen Surround-Soundeffekten. Spielerisch ändert sich nichts an den ideenreichen Vernichtungs-, Eskort- und Bergemissionen: Statt simplem Hauruck-Ballern ist Traktorstrahl-Kenntnis, EMP-Impulsfeuer und sensibles Halten der optimalen Kampfdistanz gefragt. Doch die Tatsache, daß seit den ersten Kolonialkriegen 50 Jahre verstrichen, hat massiven Einfluß auf die Technik: Während die neuformierte Navy in den ersten Kriegswochen noch mit rückständigen Jägern die Hightech-Verbände der Liga angreift, rüstet sie sich langsam aber sicher auf das aktuelle Waffenniveau hoch. Im Verlauf des Spiels erlebt Ihr die komplette Entwicklung der Technik anhand von (jetzt individuell wählbaren) Jägern und Laserbänken – jede Neuheit eine Überraschung. Ein moderner Vierfach-Plasmalaser der Liga etwa läßt Jägerstaffeln in schneller Folge aus der Bahn trudeln und schließlich explodieren. Ganze Ketten von pompösen Feuerbällen stellen das Verglühen der Gegnerschiffe plastisch dar.
Apropos verglühen: Daß der Weltraum nicht nur schwarz ist, haben die Psygnosis-Entwickler schon beim ersten Teil gezeigt. Spiralnebel, gleißende Sonnen und blitzende Laserstakkatos erleuchten die Kampfzone. Nun werden mit Raumanomalien, schwarzen und weißen Löchern sowie vorbeirauschenden Kometen weitere Effekt-Register gezogen.
Musikalisch begleiten epische Orchesterklänge den Einsatz: Ob bei verlustreichen Rückzugsgefechten, Großoffensiven oder beim kniffligen Durchfliegen von Asteroidenfeldern – ein filmreifer Audio-Soundtrack illustriert die Atmosphäre jedes Einsatzes. *cb*


Donnerndes Getöse begleitet die Vernichtung von gegnerischen Schiffen: Diese Effekte werden komplett neu programmiert.

TITEL
Colony Wars 2
HERSTELLER
Psygnosis
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
November

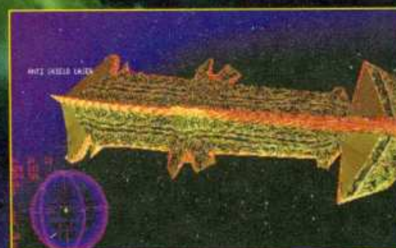
Politische Verwicklungen sorgen für Story-Tiefgang in einer gnadenlosen 3D-Weltraumschlacht.



Den Raumer in dieser Skizze erkennt Ihr oben als "flat shaded"-Objekt.








Mutterschiff-Parade: Jedes fertiggestellte Kampfschiff kann im "Object-Viewer" der Entwicklungsumgebung betrachtet werden.



Flotter

PSYGNOSIS OFFENSIVE 98

Sentinel Returns


Hauptmenü im historischen Look: Unter der Lupe die Karte vom nächsten Level.

GENRE
DENKSPIEL
ENTWICKLER
HOOKSTONE, LEEDS, GB
BRD-RELEASE
JULI '98

1985 erdachte der Engländer Geoff Crammond mit „The Sentinel" eine Strategieknobelei, die von vielen Fans als eines der besten Spiele aller Zeiten angesehen wird. In diesem abstrakten Denkspaß steht Ihr inmitten surrealer Berge, auf dem höchsten Gipfel wacht der sich ständig drehende "Sentinel". Sobald sich auf einem Feld etwas anderes als ein Baum befindet, versucht er, den fremden Gegenstand aufzustöbern und ihn durch „scannen" zu entfernen. Ihr wollt zum "Sentinel" hinauf, könnt Euch aber nur im Körper eines von Euch erschaffenen Roboters fortbewegen. Dazu materialisiert Ihr diese auf den einsehbaren Feldern des Spielareals und hüpft hinein – echte Bewegungen sind Euch untersagt. Eure Wirtskörper sind dem "Sentinel" ein Dorn im Auge, wenn Ihr Euch jedoch auf seine Höhe hocharbeitet, könnt Ihr ihn besiegen. Der Haken daran ist, daß Eure begrenzte Bewegungsenergie nur durch das Anzapfen von Bäumen gesteigert werden kann. Psygnosis' 98er-Update „Sentinel Returns" übernimmt das in der Theorie etwas verschachtelte, in der Praxis aber logische Spielprinzip ohne große Änderungen. Neulingen wird dabei der Einstieg durch eine Reihe einfacher Anfangslevel erleichtert. Technisch ist „Sentinel Returns" auf der Höhe der Zeit: Die 3D-Optik nutzt Texturen und Lichteffekte, um die zahlreichen Herausforderungen in fünf mystischen Umgebungen darzustellen. Während Ihr die Reiche Erde, Luft, Feuer und Wasser im Verlauf der 666 Levels öfters betretet, findet das Finale im mysteriösen „Void" statt. Für die Musik steuerte Filmemacher-Veteran John Carpenter („Die Klapperschlange") einen düsteren, atmosphärischen Soundtrack bei.


Fast am Ziel: Wenn Ihr in die Roboterhülle vor Euch teleportiert, könnt Ihr den Ober-Sentinel schon absorbieren.


Der gelbe Balken rechts oben zeigt an, daß Euch der Sentinel gerade scannt, links eine Block-Absorption.

Blast Radius


Eine Extrakugel rauscht heran: Jeder Abschuß belohnt Euch mit zünftigen Power-Ups.

GENRE
ACTION
ENTWICKLER
CAMDEN STUDIOS, LONDON, GB
BRD-RELEASE
JULI '98

Laser-Futter für die Sommermonate: Die kompromißlos actionlastigen Gefechte mit feindlichen Schwadronen machen Euch zum Held des "Blast Radius"-Sonnensystems, das von Kriegen zerrissen wird. In 40 Missionen räumt Ihr mit der Bordkanone heftig patrouillierte Quadranten, deaktiviert Installationen und knackt schwerfällige Schlachtschiffe mit flinken Raketen. Die Rahmenhandlung ist in "Blast Radius" sekundär, lediglich ein paar Zeilen Text weisen auf Eure Einsatzziele hin. Statt ellenlange FMV-Filmchen à la "Wing Commander" zu betrachten, sitzt Ihr schon nach Minuten im Cockpit und laßt den Score-Zähler rattern: Jeder Abschuß belohnt Euch mit Schild- und Waffenextras, fleißige Piloten sammeln Bargeld-Container ein. Übersteht Ihr die knallharten Direktangriffe der überlegenen Feindflotte, setzt Ihr die erbeutete Kohle zum Ausbau von Schildgeneratoren und Waffenbänken ein. In jedem Szenario bestreitet Ihr eine Handvoll Einsätze, dabei legt Ihr deren Reihenfolge nach Gutdünken selber fest. Schwere Missionen wandern deshalb im Flugplan nach hinten, um bis dahin eventuell hitzesuchende Hightech-Missiles oder eine andere der zwölf Extrawaffen an Bord zu haben. Besonders ambitioniert sind die Multiplayer-Pläne der Entwickler. So nehmt Ihr im Link-Modus mit einem Kumpel den Gegner im Duett in die Zange und geht in gemeinsamen Aktionen gegen die knapp 20 Raumbasen vor. Technisch überzeugt schon die Beta-Version: In hoher Auflösung spuckt einer von neun wählbaren Jägern ein effektreiches Laser-Stakkato auf flüssig zoomende Jäger, die schließlich in einer fulminanten Serie von Explosionen bersten. Im Gegensatz zu anderen Weltraumopern nehmt Ihr hier stets direkten Kurs auf das Zentrum des Feuerballs, den "Blast Radius", um


Ein feindlicher Bomber geht In Flammen auf: Technisch ist "Blast Radius" eine Augenweide.

Volles Haus bei Psygnosis: Mit drei neuen Playstation-Entwicklungen decken die Engländer ein breites Spiele-Spektrum ab. Denken, schießen, kämpfen: Hier kommt jeder auf seine Kosten!

Dreier

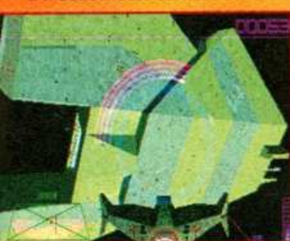


In der Außenansicht steuert sich "Blast Radius" recht schwer, erlaubt aber eine bessere Übersicht im Raum.

die freigesetzten Power-Up-Kapseln zu erhaschen – nur durch eifriges Sammeln übersteht Ihr die Dauerkanonaden der Gegner. Damit Ihr aus der Flugbahn einer Feindrakete entwischt, nutzt Ihr eine Rückansicht und aktiviert den Turbo-Schub. Laßt Euch durch die simple Steuerung nicht zu wagemutigen Direktanflügen verleiten – ohne taktische Manöver habt Ihr keine Überlebenschance! Getestet wird "Blast Radius" bereits in der nächsten MAN!AC – Dranbleiben!



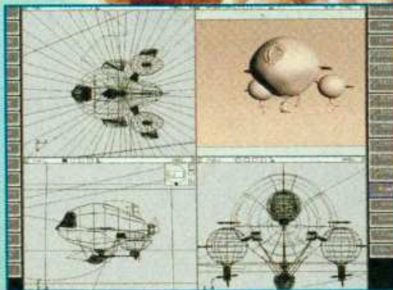
Her mit den Waffen-Extras: Mit genügend Geld holt Ihr Euch vor dem Einsatz neue Laser und Schilde.



Erst mal anschleichen, dann Raketen losschicken: Ihr schwebt an das imposante Schlachtschiff heran.

ODT





Links eine üppige Ansicht aus "ODT", rechts ein Blick auf das Renderprogramm, mit dem die Szenerie entworfen wird.

GENRE
ABENTEUER
ENTWICKLER
PSYGNOSIS FRANCE, PARIS
BRD-RELEASE
OKTOBER '98

Fantasy-Welt in Not: Im fernen Tonantzin ist eine Seuche ausgebrochen. Nur eine mysteriöse Arznei namens "Green Pearl" kann helfen. Ihr macht Euch als Captain Lamat zusammen mit drei weiteren Abenteurern auf die Suche nach den Zutaten dieser Wundermedizin. Im Action-Abenteuer "ODT" steuert Ihr ein beliebiges Mitglied dieser Expedition auf dem Weg durch die acht Stockwerke eines mysteriösen Turms – eine unbekannte Macht zwang Euer Gefährt dort zur Notlandung. Bei der Echtzeit-Erkundung der 3D-Etagen blickt Ihr Eurem Charakter "Tomb Raider"-mäßig über die Schulter. Es gilt, Schalterrätsel zu lösen, gemeine Kontaktfallen zu entschärfen und gegen Skelette sowie üble Boss-Kreaturen zu bestehen. Dabei erhöht Ihr Schritt für Schritt die Werte Eures Helden für Konstitution, Waffenkontrolle und Intelligenz – dank dieses Rollenspiel-Elements ändern sich Eure Aktionsmöglichkeiten im Spiel ständig. Neben den üblichen Faustkampf-Gefechten nutzt Ihr Magie und Waffen, um dem Fluch der Turmwächter zu entgehen. Alle vier Hauptwaffen (Feuer, Laser, Blitz und Fusion) sind in je vier Stufen aufrüstbar, außerdem schleudert Ihr den anrückenden Scheusalen 16 verschiedene magische "Spells" um die Ohren – seid auf intelligente Gegner vorbereitet. Deren Verhalten wird durch Angst, Hunger und Wut bestimmt – die verschiedenen Launen der CPU-Wesen sorgen für Abwechslung. Darüberhinaus werden Programmiertricks für Echtzeit-Lichteffekte sowie Morphing und Warping der Katakombenmauern genutzt. Die Bildschirmfotos stammen übrigens noch von der Entwicklungsumgebung – die Playstation-Endversion wird in einer geringeren Auflösung laufen.



Captain Lamat führt die Expedition durch den achtstöckigen Turm voller Rätsel.



Zwei Mitglieder Eurer Expedition als Zeichnung: Ihr habt die Wahl aus vier Charakteren.



"Tomb Raider"-Ansicht: Lamart schleicht durch verworrene Katakomben.





Seid auf Überraschungen vorbereitet: Mit mehreren ausbaufähigen Waffen bekämpft Ihr das Böse, doch achtet zugleich auf die Charakter-Eigenschaften Eurer Abenteurer.

Die Würfel sind gefallen



Sony läßt Eure grauen Zellen qualmen: In der abstrakten Welt von „XI" helft Ihr einem Knuddelwesen bei kniffligen Würfel-Rätseln oder knobelt mit fünf Kumpels um die Wette!





Kapiert? Die Grundzüge von "XI" erklären ausführliche FMV-Sequenzen.

Letztes Jahr belebte Sony das von „Tetris" und „Bust a Move" beherrschte Knobelgenre mit dem unauffälligen, aber originellen „Kurushi". Auf der Tokyo Game Show wurde nun der indirekte Nachfolger vorgestellt: „XI" (ausgesprochen als „sái") wirkt auf den ersten Blick unscheinbar, hat aber Potential für lange Spielenächte. Ihr befindet Euch auf einem quadratischen Spielfeld voller Würfel. Diese rollt Ihr mit Hilfe Eurer Spielfigur (einem auf den Würfeln herumturnenden Teufel) über die Spielfläche. Ziel ist es, die Würfel dadurch zu entfernen, daß Ihr gleiche Augenzahlen aneinanderreiht.

Was sich in der Beschreibung simpel anhört, ist in Wirklichkeit eine knifflige Angelegenheit: Die Würfel verschwinden nur, wenn Ihr mindestens so viele zusammenstellt, wie die Augenzahl angibt. Was bei zwei Zweiern noch leicht zu bewerkstelligen ist, entpuppt sich bei einer Sechser-Kombination als hartes Stück Arbeit. Erschwert wird die Sache durch eine Sonderregel für Einer-Würfel: Diese verschwinden nur, wenn sie an fertige Kombinationen angelegt werden. Um auf punkteträchtige Combos zu kommen, legt Ihr an gerade verschwindende Würfelkonstruktionen noch weitere passende Augenzahlen an. Doch müßt Ihr dabei vorsichtig sein: Wenn der Würfel, auf dem Ihr steht, verschwindet, und Ihr keinen anliegenden habt, landet Ihr auf dem Boden. Dort könnt Ihr zwar die restlichen Blöcke verschieben, aber nicht kippen – ein schwerer Nachteil. Abhilfe schafft nur ein ansonsten unangenehmes Naturereignis: Blitzschläge treffen regelmäßig das Spielfeld und erschaffen neue Würfel, die Ihr erklettern könnt.

„XI" stellt vier Spielmodi für jeden Geschmack zur Verfügung. Für Solo-Spieler sind „Puzzle" und „Trial" gedacht. Letzteres hat sich dem „Tetris"-Gedanken verschrieben: Ihr spielt solange um Punkte, bis Ihr keine Würfel mehr bewegen könnt. Wollt Ihr Eure grauen Zellen trainieren, geht Ihr in den „Puzzle"-Modus: Viele Rätsel erwarten Euch, bei denen Ihr mit einer streng vorgegebenen Zahl von Schritten alle Würfel auf eine bestimmte Augenzahl bringt. Als besondere Gemeinheit erschweren spezielle Würfelarten (siehe Kasten) diese Rätsel. In unserer Vorabversion konnte erst ein Spieler antreten, das fertige Spiel verspricht aber auch Modi für gesellige Multiplayer-Abende: „Battle" ist für zwei Spieler gedacht, von denen jeder versucht, als erster vier Kombinationen zu schaffen. Doch nur wer den letzten Würfel an eine frisch erstellte Kombination anlegt, bekommt diese gutgeschrieben, durch geschickte Konter moppst Ihr also dem Gegner die Früchte seiner Arbeit. „Bomberman"-Gefühle weckt schließlich der „Wars"-Modus: Auf einer vergrößerten Spielfläche bekriegen sich fünf Spieler, nur einer bleibt übrig. Bauen die Gegner Würfel ab oder werdet Ihr überrollt, verliert Ihr Energie, Ersatz gibt es nur für das Abräumen von Einern.

Die hochauflösende Interlace-Grafik von "XI" überzeugt durch Übersichtlichkeit und schlichte Eleganz. „XI" soll im Juni in Japan erscheinen, eine Veröffentlichung in Deutschland ist wahrscheinlich. Wir MAN!ACs hoffen jedenfalls, daß Sony diese innovative Knobelei auch den heimischen Spielern zugänglich macht. *us*





Der farbenfrohe "Trial"-Modus ist das Kernstück von "XI": Rechts oben wird gerade ein Sechser abgeräumt, rechts unten seht Ihr eine erfolgreiche Combo.

Würfelkunde für Fortgeschrittene

Die verschiedenen Würfeltypen im „Puzzle"-Modus bereiten Euch so manches Kopfzerbrechen:

- *NORMAL:* Aller Anfang ist leicht: it den Standard-Würfeln habt Ihr keine Probleme.
- *HOLZ:* Diese Würfel kippen auch dann, wenn Ihr sie nur verschiebt.
- *EIS:* Wenn Ihr einen Eiswürfel anschiebt, rutscht er so lange, bis er irgendwo anstößt.
- *STEIN:* Solche Würfel lassen sich kippen, aber nicht schieben.
- *EISEN:* Eisenwürfel widersetzen sich jeglichen Bemühungen, sie zu bewegen.

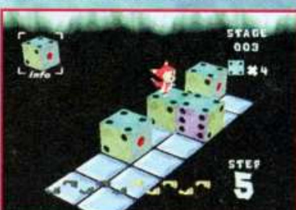


Das blaue Teufelchen schaut verdutzt: Viel fehlt nicht mehr, dann hat sein roter Gegner die "Battle" gewonnen.



Im "Wars"-Modus geht's rund auf dem Feld: Wer sich nicht auf Würfelklau versteht, hat schlechte Karten.





Hier seht Ihr ein leichteres "Puzzle"-Problem: Zur besseren Übersicht läßt sich die Kamera kurz schwenken.

TITEL	XI
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	3. Quartal

Knobelei mit komplexem, aber leicht zu begreifendem Spielprinzip und vielversprechenden Mehrspieler-Optionen.



AB DEM 4. MAI WIRD ES DICH VERÄNDERN.



FORSAKEN™

"WOW – WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL



10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64



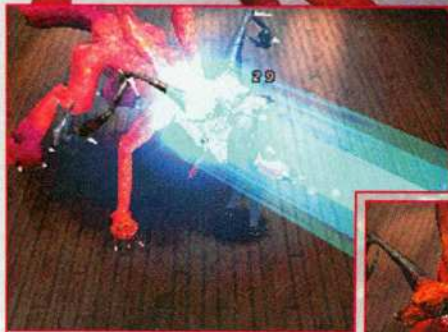
HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

www.acclaim.net

Mutantensc in N.Y. City

Parapsychologischer Thriller mit Rollenspielelementen und FMV-Zauber: Lehrt "Parasite Eve", eine Co-Produktion zwischen "Final Fantasy"-Designern und 3D-Profis aus Hollywood, Capcoms "Resident Evil" das Fürchten?







Mit Sturmgewehr oder PSI-Strahl kontert Ihr die flächendeckenden Attacken des Höllenhundes.

Aus zwei mach eins: In "Parasite Eve" könnt Ihr Eure Waffen tunen und kombinieren.

Zuviel Arien und Opernkitsch schadet der Gesundheit: Als die junge Polizistin Aya Brea in der renommierten Carnegie Hall im Herzen von New York einem Weihnachtskonzert lauscht, wird sie Zeuge eines übersinnlichen Phänomens, das einzig sie überlebt: Mit gespenstischem Gesang legt die Schauspielerin Melissa Pearce Feuer im Saal und läßt die Gäste als menschliche Fackeln von der Loge fallen. Wenige Minuten dauert der Spuck, die Oper gleicht einem Krematorium.





Opfer oder Wurzel des Bösen? Melissa trägt den genetisch manipulierten Virus im Körper.

Wo für ein paar hundert Musikfans das Leben endet, beginnt für Aya das Abenteuer: Noch bevor ihre Kollegen vom Police Department eintreffen, hat sie die Verfolgung des unheimlichen Opernstars aufgenommen. Backstage kommt sie dem Geheimnis auf die Spur und betritt die Grenze zum Reich des Übersinnlichen.

Um Ayas Abenteuer zu illustrieren, mischt der Square bildschirmfüllende Computer-Filme mit "Resident Evil"-ähnlichen 3D-Wanderungen. Schon in der spektakulären Eröffnungssequenz wechseln sich lineare Filmschnipsel mit Szenen zum Mitspielen ab. Auch später, wenn Ihr in der Rolle der Aya mit Hilfe von Polizisten und Wissenschaftler gegen das paranormale Grauen vorgeht, wird das Adventure durch einige der wildesten Render-Effekte unterbrochen, die je auf der Playstation zu sehen waren. Doch hinter hochauflösender Fassade und Surround-Soundtrack stecken eine schlaue Spielmechanik und Elemente, die Ihr aus anderen Fantasy-Titeln bereits kennt.

"Parasite Eve" markiert Squares Debüts im 3D-Adventure-Sektor, in dem sich Spiele wie "Alone in the Dark" und "Resident Evil" tummeln. Mit digitalem Steuerkreuz oder (noch besser) analogem Stick lenkt Ihr Aya durch authentische Schauplätze wie das N.Y. Police Department oder den Central Park. Die neugierige Polizistin öffnet Schränke, stöbert in muffigen Requisiten-Lagern und plaudert mit Kollegen und ESP-Spezialisten. Doch je tiefer sie sich in das Geheimnis der übersinnlichen Melissa und eines bösartigen Virus wagt, desto gefährlicher wird ihre Reise. Bald steht sie Monstern gegenüber, die man eher in einem Zombie-Film als im New York der 90er-Jahre vermuten würde. Um sie von der Lösung ihres unheimlichsten Falles abzuhalten, schickt







Terror im Tunnel: Aus dem trüben Wasser der Kanalisation hetzt Melissa einen Dämonen auf Eure Heldin.

HYPERAKTIV: SQUARE 1998



Multimediales Meisterwerk mit Hollywood-Dramaturgie und Rollenspiel-Features: "Parasite Eve"

Das japanische Software-Haus Square ist nicht nur der begabteste Spielehersteller der Welt, sondern auch einer der fleißigsten: Allein in diesem Monat trudelten fünf neue Produktionen der "Final Fantasy"-Erfinder bei uns ein. Während die Prügelfans in die Spielhalle pilgern, um Squares erste Coproduktion mit Namco zu bestaunen ("Ehrgeiz"), und in Japan das Rollenspiel-Meisterwerk "Final Fantasy 5" sowie die Neuerfindung "Xenogears" auf der Playstation debütieren, werden in den USA zwei englischsprachige Werke ausgeliefert: "Saga Frontier" ist die Übersetzung eines Playstation-Rollenspiels von 1996 (siehe Import-Test in dieser Ausgabe), "Parasite Eve" hingegen eine brandaktuelle Copro-

hlacht





Im Laufe des Spiels erwachen Ayas eigene PSI-Talente (oben). Rechts zielt sie mit einer Feuerwaffe.

Ihr ein unsichtbarer Drahtzieher die Ausgeburten der Hölle entgegen.
Kommt es zum Kampf, zeigt sich das Rollenspiel-Fundament von "Parasite Eve": Das patentierte "Active Time Battle System" wird von Square seit 1991 in Final Fantasy eingesetzt, paßt aber auch in ein Adventure. Schaltet das Spiel in den Kampfmodus greift Aya zu Schlagstock, Automatik-Pistole oder Schnellfeuergewehr. Ein Knopfdruck markiert das Ziel, mit dem Steuerkreuz wählt Ihr flink zwischen allen Angreifern im Radius. Je nach Waffe ballert Aya ein oder mehrmals auf die mutierte Brut, dann zeigt ein langsam steigender Balken, wann sie wieder einsatzbereit ist. Der Kampf läuft in Echtzeit – Ihr müßt wählen, ob Ihr schießt, einen Gegenstand einsetzt oder mit PSI-Power zurückschlagt. Denn im Laufe des Abenteuers entdeckt auch Aya ihre übersinnliche Seite: Im Kampf sammelt sie Erfahrungspunkte, die sowohl ihre Physis, als auch ihr paranormales Talent verbessern. Mit jeder Erfahrungsstufe lernt sie eine neue PSI-Fähigkeit dazu: Späteren Monstern tritt sie mit Schutzzauber und Energiestrahl gegenüber, scannt den Hitpoint-Vorrat ihrer Feinde oder heilt Vergiftungen im Handumdrehen.

"Parasite Eve" ist wesentlich komplexer als Capcoms "Resident Evil": Waffen-Fetischisten sind wegen der Möglichkeit begeistert, automatische Wummen mit dem Schraubenzieher umzurüsten, "Akte X"-Fans freuen sich über die ausgeklügelte Dramaturgie mit Deja-Vu-Erlebnissen und spontanen Flashbacks.
"Parasite Eve" erschien auf zwei CDs und mit zweisprachiger Anleitung in Japan, die US-Fassung kommt in diesen Tagen in den Handel. Wir hoffen auf eine deutschsprachige Version. *wi*







Das Grauen beginnt in der Oper: Mit übersinnlichem Gesang verschmort Melissa ihr Publikum.







Aus dem Alltag einer Adventure-Heldin: Aya repariert den Notstrom-Aggregator des örtlichen Krankenhauses, berät sich mit Kollegen (oben) und einem japanischen ESP-Fachmann.

TITEL	Parasite Eve
HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	nicht bekannt

Mit Artillerie und Geisteskraft gegen das Böse: Aufwendiges 3D-Adventure mit toller Grafik und Benutzerführung.

duktion der japanischen Designer mit Squaresoft USA.
Hand in Hand arbeiteten die begabtesten Square-Kreativen (u.a. "Final Fantasy"-Erfinder Hironobu Sakaguchi als Produzent, "Chrono Trigger" und "FF5"-Director als Spieldesigner) mit Hollywood-erfahrenen US-Kollegen. Die Computer-Grafiker Peter Warner, Jennifer Pearce und Lisa Foster machten sich davor als FX-Spezialisten für Filme wie "Cliffhanger", "Apollo 13" und "Die Hard 3" einen Namen. Insgesamt wurden drei unterschiedliche Computergrafik-Teams für die Produktion von "Parasite Eve" in den USA zusammengezogen. Viele Köche verderben oft den Brei, doch in diesem Fall ist ein multimediales Meisterwerk entstanden, das mit der gleichnamigen Romanvorlage von Hideaki Sena freilich nur noch wenig gemein hat. Neben Dramaturgie und Grafik des interaktiven Computer-Films verdienen auch die Raumklang-FX und der Soundtrack unser Lob. Yoko Shimomura, die Komponistin hinter "Front Mission" und dem "Super Mario RPG", unterlegte das parapsychologische Puzzelspiel mit traumhaften Klängen, die je nach Spielsituation aufwühlen, anfeuern oder beruhigen.





Lava und Höllenfeuer: Die zwölf "Bio Freak"-Arenen sind nach Schwierigkeitsgrad geordnet (Bilder: N64-Version).

Schlachtfest der Bio-Andr

Rost, Blut und zerstückelte Körper: Midways "Bio Freaks" sind brutaler als andere Prügelhelden. Ursprünglich war die 3D-Metzelei nur fürs N64 geplant, in letzter Sekunde erhielt MAN!AC auch Zugriff auf die Playstation-Fassung.



Schlechte Zukunftsaussichten: Neo-Amerika ist ein Tummelplatz für biomechanische Todschläger.

In Bezug auf den amerikanischen Automatenmulti Williams/Midway sind Prügelfans geteilter Meinung: Wer auf Blut und Fatalities steht, der liebt die grausamen Metzelorgien des US-Herstellers. Während Kampfsportästheten viel lieber zu "Tekken" (Playstation) oder "Fighter´s Destiny" (N64) greifen, freuen sich die "Ab 18"-Fans über jeden neuen Titel aus dem Williams/Midway-Umfeld. Da Midway berüchtigste Serie in Deutschland indiziert und schließlich sogar verboten wurde, kommandiert Midway-Distributor GT jetzt eine neue Heldenriege in die Arena: Die "Bio Freaks" sind los!

Diese Kampfmonster, halb Mensch, halb Roboter, können nur in einer verwahrlosten Welt, wie dem Amerika der nahen Zukunft gedeihen. Der "Techno-Industrielle Bürgerkrieg" hat Neo-Amerika in Kleinstaaten gespalten, in denen Roboter- und Chip-Fabrikanten den Ton angeben. Terrorismus und Guerilla-Methoden stürzen die Überreste der USA ins Chaos, bis es den Firmenchefs schließlich gelingt, ein gemeinsames Gesetz zu verabschieden: Grenzkonflikte und andere Schlachten sollen von nun an auf Duell-Basis ausgetragen werden. In den Ring schicken die Firmen nicht normalsterbliche Menschen, sondern hochgezüchtete Kampfmaschinen aus dem Grenzbereich zwischen Biologie und Hightech.

So entstanden "biologische, fliegende, Robot-erweiterte und gepanzerte Killer Synthoide" (kurz "Bio Freaks")







Jedes Körperteil der "Bio Freaks" ist eigenständig animiert und kann somit auch abgeschlagen werden. Statt leeren Masken tragen die Kämpfer außerdem realistische Gesichtszüge.



Mensch gegen Maschine: Hier kloppen sich zwei Playstation-Helden in der Nahaufnahme.





Sowohl grafisch, als auch akustisch unterscheidet sich die Sony-Version (Bilder) kaum von der N64-Fassung. Egal ob Modul oder CD – Sprachausgabe, brausender Jubel oder enttäuschte Buh-Rufe begleiten Euren Kampf.

oiden

wie der gräßliche "Zipperhead", dessen verwesender Körper um gewaltige Stahlwerkzeuge erweitert wurde. Auch der schrill gekleidete "Psyclown" wirkt wie nicht von dieser Welt: Sein künstlicher Körper wird unter ständiger Adrenalinzufuhr gehalten, gleichzeitig sind seine Sinne übermenschlich geschärft – eine brisante Mischung, die den Schläger zum Psychopathen unter den Freak-Kämpfern macht. Insgesamt steigen im Spiel zehn unterschiedliche Monstrositäten in den Ring, daneben warten zwei geheime Schlächter auf ihre Entdeckung durch die erfolgreichsten "Bio Freak"-Duellanten...

Gekämpft wird entweder im Versus-, Arcade- oder Survival-Modus (letzterer endet mit der ersten Niederlage) oder im Team – hier stellt Ihr Mannschaften aus je zwei bis fünf Kämpfern zusammen, die sich im Falle eines KOs ablösen. Daß Wesen wie der riesige Minatex, der Synthoid Bullzeye, die tödlich schöne Delta oder die Kopfgeldjägerin Sabotage nicht gerade zimperlich miteinander umgehen, versteht sich von selbst: Über das voll belegte Joypad werft Ihr dem Feind knapp 30 verschiedene Schläge, Tritte und Specials um die Stahlohren, kombiniert sie zu Combos oder beendet den Kampf mit einem Fatality. Neben den vier gelben Tasten des N64-Pads ist auch der Feuer-Button belegt: Auf Knopfdruck schießen, spucken oder schleimen die Monster Laser, Gift und Galle. Das Fliegen haben sich die US-Schläger bei ihren japanischen Kollegen abgeschaut – mit festgezurrtem Jetpack hebt Ihr ab. Bis Eure Flugenergie zur Neige geht, könnt Ihr auf den Gegner unter Euch ballern oder ihm in der Luft gegenübertreten.

Grafisch ist "Bio Freaks" detaillierter und expliziter, spielerisch brutaler als jedes andere Beat´em-Up: Wenn sich ein Charakter mit menschlichen "Bauteilen" in den Ring wagt, spritzt das Blut quer über den Bildschirm. Besonders abscheulich sind Manöver, mit denen Ihr Eurem Feind einen Arm abschnipselt und nur einen rot sprühenden Stumpen zurückläßt. Selbst in der Siegespose seht Ihr Eurem Kämpfer die Verletzungen des vorangegangenen Duells noch an. Aus Rücksicht vor unseren jüngeren Lesern sparen wir und die Abbildung allzu gemeiner Szenen.

Doch nicht nur die Attacken Eurer Gegner sind gefährlich, auch die 3D-Umgebung hält böse Überraschungen für Euch bereit: Lavaseen, rotierende Klingen und sogar die Spitzen an der Krone der Freiheitsstatue bedrohen Eure Energieleiste. Manöver-Vielfalt und interaktive Arenen – nicht nur Splatter-Freunde, sondern auch Taktiker kommen mit "Bio Freaks" voll auf ihre Kosten.
wi.



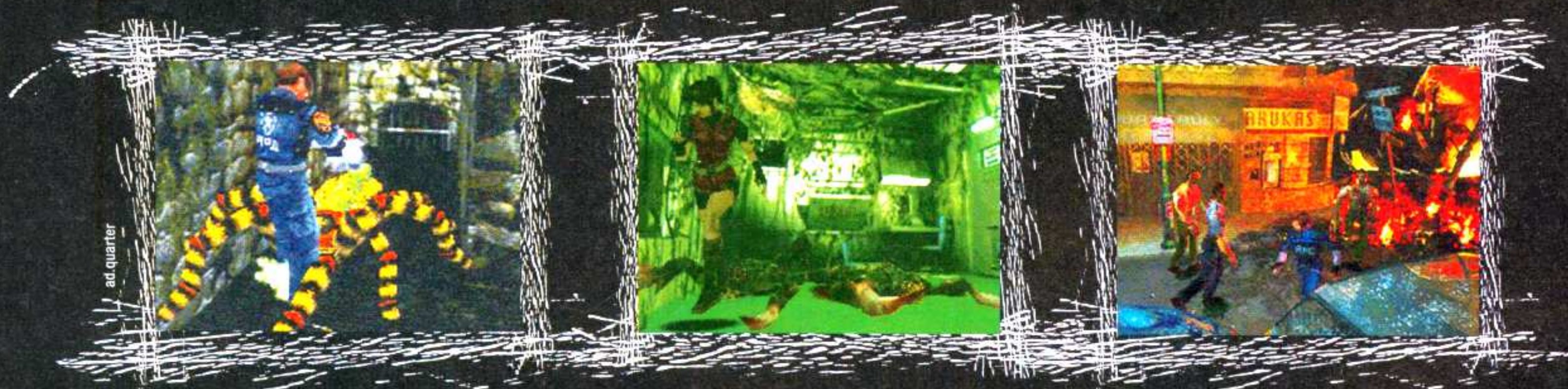


"Bio Freaks" auf dem N64: Neben der Lebensenergie (ganz oben) überwacht Ihr auch Euren Schild (kleiner Balken).



TITEL
Bio Freaks
HERSTELLER
Midway
SYSTEM
Playstation, N64
BRD-RELEASE
Juni

Nicht jugendfrei: Science-Fiction-Klopperei mit bizarren Kampfmaschinen, Brutalo-Specials und Flugmanövern.


ad.quarter
www.vid.de



DIESES TÖDLICHE VIRUS VERMEHRT SICH NUR AUF LEBENDEM GEWEBE. DAMIT DÜRFTE DEIN AUFTRAG WOHL KLAR SEIN.

Träumten gestern noch einige vom ewigen Leben, hoffen sie schon heute auf den schnellen Tod. Denn der ist das einzige Mittel gegen ein Virus, das die Bürger von Raccoon-City in blutrünstige Mutationen und barbarische Zombies verwandelt. Ein gewaltiges Arsenal an Waffen und der eiserne Wille zu überleben sind die einzige Unterstützung im Kampf gegen das Grauen. Und, bist Du reif für diese Prüfung?

 Zwei CDs komplett in deutsch.

 Mehr Räume, mehr Bewegungen, mehr Action.



Traumhafte

"Final Fantasy" hat die Rollenspieltore nach Japan aufgestoßen, in den nächsten Wochen folgen weitere Fernost-Juwelen in sauberer PAL-Übersetzung. Die beiden Fantasy-Spiele auf dieser Seite sind fast fertig für den deutschen Markt – Konami macht´s möglich.



Sie kommen spät, aber gewaltig: Rollenspiele, in Japan Chartbreaker ohne Konkurrenz, wurden im letzten Jahr durch die PAL-Veröffentlichung von "Final Fantasy 7" auch in Deutschland zum heißen Thema. Nachdem Konami das Genre bereits mit dem hübschen "Suikoden" (Test in MAN!AC 2/97) angetestet hat, werden nun zwei neue Fantasy-Epen für die Playstation und das N64 übersetzt. Dabei entstand "Azure Dreams" bei Konami Tokyo, wo auch "Vandal Hearts" ausgebrütet wurde. Das Nintendo-exklusive "Holy Magic Century" kennen aufmerksame Leser noch als 64DD-Projekt "El Tale" – nachdem das Spiel nun doch auf Modul erscheint, erwarb Konami kurzerhand die Europa-Lizenz vom Hersteller Imagineer.



Monsterzucht statt Charakterklassen: In Konamis "Azure Dreams" sammelt Ihr Eier und Jungwesen zur Verstärkung



Gezähmte Monster verkauft Ihr oder Ihr nehmt sie mit ins Abenteuer: Je nach Intelligenz und Position unterstützen sie Euch mit Magie und Muskelkraft.



3D-Gemäuer: Die Ansicht wechselt auf Knopfdruck, zum Kampf wird leicht herangezoomt.

Azure Dreams

Das klassische Fantasy-Rollenspiel peppte Konami auf der Playstation mit in Japan beliebten, hierzulande aber neuartigen Spielideen auf: In Konamis "Azure Dreams" steigt Ihr in die Stiefel von Koh, dem Sohn eines Monster-Trainers. Auf seinen Abenteuern im düsteren Turm ist Papi nicht mehr zurückgekehrt, deshalb habt Ihr Euch an Eurem 15. Geburtstag dazu entschlossen, das Erbe anzutreten und das Geheimnis des Turmes zu erforschen. Euer Vater hinterließ Euch lediglich ein Halsband, das Euch Macht über gefangene Wesen gibt. Auf dieser, von Nintendo entliehenen "Pocket Monster"-Idee basiert die "Azure Dreams"-Spielmechanik: Ihr sammelt Monster, trainiert oder kombiniert sie mit anderen Zauberwesen. Natürlich gewinnt auch Ihr durch Kämpfe an Erfahrung und Stärke, doch wichtiger ist ein gut gefüllter Privatzoo mit Ungetümen, die Euch bei Eurer Wanderung durch die ungezählten Stockwerke des Turms begleiten. Neben lebenden Wesen interessieren Euch auch die bunten Eier, die Ihr in entlegenen Winkeln des Bauwerks entdeckt: Ihr könnt sie in der Stadt verkaufen – oder durch flinkes Button-Gehämmere selbst ausbrüten!

Den Monstern an Eurer Seite befehlt Ihr ein standesgemäßes Verhalten: Durch Zauberkarten legt Ihr fest, ob sich die übersinnlichen Gefährten aggressiv oder vorsichtig verhalten, sich gierig auf jeden Feind stürzen oder während eines Kampfes lieber im Hintergrund bleiben. Kehrt Ihr mit neuen Viechern aus dem



Geburt eines Helden: Wir nennen ihn MAN!AC und hoffen, daß er ganz nach dem Vater (links) gerät.

TITEL
Azure Dreams
HERSTELLER
Konami
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Juli

Grafisch erinnert´s an "Vandal Hearts", spielerisch an Nintendos "Pocket Monster": Neuartiges RPG im Iso-Look.

Rollenspiele



Vater aber auf die vier Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde spezialisiert und es in dieser magischen Disziplin zur Meisterschaft gebracht. Jetzt seid Ihr fast erwachsen und habt die Chance, noch berühmter und mächtiger zu werden als Euer prominenter Vater. Kämpfen und zaubern, reisen und kommunizieren – mit diesen Tätigkeiten erobert Ihr die Welt.

N64-typisch ist die grafische Darstellung der vielfältigen Landschaften und Städte: Wie in "Mario" oder "Mystical Ninja" streunt Ihr frei über grüne Hügel und durch finstere Wälder, betretet Dörfer und stoßt die Türen zu Geschäften und Wohnhäuser auf. Schon in unserer Vorabversion verhielt sich die Kamera so intelligent, daß es nur selten zu Polygonfehlern oder Sichtbehinderung kam – optisch ist "Holy Magic Century" vorzüglich gelungen. Die angenehme 360°-Grafik wird auch während der Kämpfe beibehalten: Begegnen Euch Monster, fechtet und zaubert Ihr ihnen in Echtzeit entgegen. Taktik ist Trumpf, denn feindlichen Attacken könnt Ihr ausweichen, müßt aber gleichzeitig auf die Reichweite Eurer Waffen und Sprüche achten. Habt Ihr den Feinden alle Hitpoints aus dem Leib geprügelt, erhaltet Ihr Erfahrungspunkte, die Ihr auf Eure Elementar-Fähigkeiten verteilt und diese dadurch (aber auch durch diverse Fundsachen) aufpeppt. Obwohl es keine Charakterklassen wie in anderen Rollenspielen gibt, ist es Euch dank der vier Elementar-Talente möglich, einen Helden nach eigenem Gusto heranzuzüchten. *wi*



Mit Elementarmagie gegen den Feind: Durch Schätze und gewonnene Kämpfe trainiert Ihr in vier unterschiedlichen Disziplinen.

verwunschenen Turm zurück, müßt Ihr Platz schaffen im Haus Eurer Eltern: Für die Monster legt Ihr neue Räume an, gleichzeitig könnt Ihr auch Geld spenden, um nicht nur Euer Anwesen, sondern die ganze Gemeinde zu verschönern. So wächst und entwickelt sich die Spielewelt parallel zu Euren Erfolgen – endlich mal ein frischer Gedanke im Rollenspielgenre!

Die Helden

aus "Holy Magic Century" und "Azure Dreams" sind "Tamer" und gehen damit dem Trendberuf japanischer Rollenspieler nach: "to tame" bedeutet "zähmen" oder "bändigen" und impliziert den Umgang mit Tieren bzw. in diesem Fall mit Monstern und Elementen. Tamagotchis machten die Tätigkeit gesellschaftsfähig – statt nur ums Ich kümmern sich die Spieler auch um ihre magischen Schützlinge.

Holy Magic Century

Auch auf dem N64 spielt Ihr den Sohn eines bekannten Helden, der von einem seiner Abenteuer nicht mehr zurückkehrte. Und auch in "Holy Magic Century" (alias "Quest 64") war der Papi ein **Tamer**. Statt auf Monster hat sich Euer



Im Gegensatz zum isometrischen "Azure Dreams" erforscht Ihr auf dem N64 eine 360°-Umgebung







Plündert die Schatzkammer Eurer Feinde! Hier lagern Heilmittel und Waffen - ein Schlag mit dem Stab öffnet die Truhe.





Achtet auf Bewegungsradius und Reichweite Eurer Feinde: Mit Köpfchen und Geschick laßt Ihr ihre Attacken im Abseits verpuffen.

TITEL	Holy Magic Century
HERSTELLER	Imagineer
SYSTEM	N64
BRD-RELEASE	3. Quartal

Das Rollenspiel im "Mario 64"-Look setzt auf traditionelles Fantasy, Rundum-3D und auf die vier Elemente.





In geheimer Mission



So sieht das Spiel wirklich aus: Frühere Highres-Optiken waren leider ohne N64-Bezug.



Im Schaltzentrum des Gegners stellt Ihr fest, daß Munition für die Pistole nicht ganz unwichtig ist...

Was lange währt: Infogrames beendet die Filmumsetzung "Mission Impossible", ein ambitioniertes Action-Adventure exklusiv für das N64.

Vermeidet jegliches Aufsehen: Als Superagent Ethan Hunt arbeitet Ihr Euch durch knapp 20 Missionen, die lose auf dem "Mission Impossible"-Film mit Tom Cruise basieren. Da Euch der Gegner in jedem Szenario, ganz gleich ob Botschaftsgebäude, Bahnhof oder Waffendepot, zahlenmäßig überlegen ist, zählen die Tugenden "Tarnen und Täuschen" weit mehr als hirnloses Geballer. Per Notebook steht Ihr in engem Kontakt mit Eurem Boss Jim Phelps, der Euch in jeder Mission mit Einsatzzielen und Personalakten versorgt. Hightech wie der Face-Maker, mit dem Ihr Euch in jede gewünschte Person verwandelt, macht Euch zum gewieften Taktiker: Ihr lotst verdächtige Personen in die Toilette, betäubt sie per Faustschlag und schleicht Euch dann als hochdekorierter Militärattaché unbemerkt durchs Sperrgebiet.

Doch auch Sprengsätze und Rauchgranaten sorgen, richtig plaziert, für Verwirrung beim Gegner: Rambos, die ihre Waffen ziellos in alle Richtungen einsetzen, landen dagegen umgehend im Expresszug nach Sibirien.

Infogrames konzentriert sich auf die Stärken der Dauerbrenner-Vorlage: Nur mit Köpfchen schafft Ihr es, erforderliche Beweismittel einzusammeln und zu entwischen, noch bevor der Feind von Eurer Anwesenheit Wind bekommen hat. Müßt Ihr die Waffe ziehen, wird Ethan transparent und zielt per Fadenkreuz auf anstürmende Soldaten: Je nach Einsatzgebiet dominiert Action oder unauffälliges Vorgehen. *cb*



Das IMF-Informationssystem gewährt schnellen Zugriff auf alle Missionsziele.



Hört gut zu: Während einer Mission ergänzen Gesprächs- und Hinweistexte das Geschehen.





TITEL	Mission Impossible
HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	Juni

Ambitioniertes 3D-Agenten-Abenteuer: Als Hightech-Spion durch abwechselnde Denk- und Ballermissionen

"Taktisch gegen intelligente Söldner"



Klartext über das Agentenspektakel! Ein MAN!AC-Exklusivinterview mit Benoit Arribart, Chefprogrammierer von "Mission Impossible".

In manchen Szenen des Spiels (z.B. beim Attentat auf dem Bahnhof) verwaltet das Programm bis zu 40 verschiedene Personen. Wie teilt Ihr die Rechenzeit des N64 zwischen der Darstellung der Umgebung und den Charakteren auf?

BENOIT: Die Umgebung braucht kaum nennenswerte Rechenzeit. Wir arbeiten mit Datentabellen, die die Positionen der einzelnen Personen festlegen. Sobald eine Person aus dem Sichtbereich des Spielers verschwindet, behandeln wir ihn nur mehr als mathematischen Parameter – er besteht quasi nur noch als wandelnde Intelligenz ohne Polygonkörper. So gelingt es uns, auch größere Menschenmengen in einem Abschnitt zu realisieren.

Und wie regelt das Programm Situationen, in denen plötzlich eine Gruppe von Wächtern auftaucht?

BENOIT: Sobald viele Personen gleichzeitig in den Sichtbereich kommen, fällt die Bildrate ab – das ist nicht zu vermeiden. Unsere Routine erkennt allerdings das Sinken der Bildrate und erhöht selbsttätig die Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur. Ein Beispiel: Fällt die Bildrate auf die Hälfte, so verdoppelt sich die Bewegung von Ethan Hunt – wir möchten vermeiden, daß der Spieler von technischen Schwankungen gebremst wird.

Als die "Mission Impossible"-Entwicklung in Frankreich anlief, konnte die Grafikroutine nur drei bis fünf Bilder pro Sekunde darstellen. Wie machten Sie der Engine Beine?

BENOIT: Ein Riesenproblem: Unsere Hauptaufgabe war das konsequente Eliminieren unnützer Rechenoperationen, etwa für nicht sichtbare Bereiche des Spielfelds. Wir implementierten eine Routine, die mit Hilfe des Z-Bufferings feststellt, welche Bereiche für den Spieler nicht sichtbar sind. Wichtig dafür ist, daß wir die Position der imaginären Kamera berücksichtigen, denn von dieser aus wird das Sichtfeld berechnet. Verschwindet eine Person hinter einer Wand, erkennt das Programm die Situation und blendet die Animation aus – da der Spieler diese nicht sehen kann, sparen wir wertvolle Zeit.

Vor welche Herausforderung hat Sie das N64 beim Design des Spiels gestellt?

BENOIT: Ganz klar die Geschwindigkeit! Hätten wir uns nur auf die CPU, den Hauptprozessor, verlassen, wäre das Ganze immer noch elend langsam. So kamen wir auf die Idee, den Grafikprozessor zusätzlich zur Darstellung auch Teile der Echtzeit-Animationen berechnen zu lassen, um die CPU zu entlasten – eine feine Balance mußte entstehen, um nicht zuviel Zeit zu vergeuden. In dieser Hinsicht mußten wir eine Menge tun, um die künstliche Intelligenz in einem gewissen Maß aufrechtzuerhalten.

Das ist das Stichwort: Wieviel Prozent der Rechenzeit wird für die Künstliche Intelligenz benötigt?

BENOIT *(Aktiviert das Debugging-System und erläutert einen dargestellten Prozentwert)*: Das ist eine Schlüsselstelle: Wie man im Test-Modus sieht, schwankt die Rechenzeit für die Intelligenz der CPU-Charaktere zwischen 10 und 35 Prozent der Gesamtleistung. Je nachdem, wieviele Personen in Sicht- und Hörweite des Spielers sind, variiert dieser Wert stark. Diese Rechenzeit steht uns natürlich nicht für Grafik oder Sound zur Verfügung – es ist schwierig, das Layout eines Abschnitts darauf abzustimmen.

Wie modellieren Sie das Verhalten von CPU-Charakteren, wenn diese den Spieler orten?

BENOIT: Nun, wir gehen grundsätzlich von einem Durchschnitts-Typen aus. Dieser läuft bei Sichtkontakt auf den Spieler zu und beginnt zu schießen. Hört er den Spieler, wird er für eine gewisse Zeit aufmerksam und erkennt Ethan schon etwas früher als normal. Ausgehend von dieser Standard-Intelligenz ist es leicht, unterschiedliches Verhalten zu modellieren: Wir erhöhen oder senken einfach die Parameter für Sicht- und Hörweite. Dann basteln wir besonders aggressive oder vergeßliche Typen – der Spieler soll herausfinden, welche Taktik bei welchen Persönlichkeiten am erfolgreichsten ist.




Volltreffer: Ein gezielter Schuß auf Dynamit und die feindliche Straßenkampf-Stellung fliegt in die Luft!



Deckungsfeuer ist Trumpf: Helft Eurem Kumpel, nach seinem Stellungswechsel wieder in eine sichere Schußposition zurück. Links oben: So sieht Spieler 2 die gleiche Situation!

Volle Deckung!

In der Spielhalle ist der Teufel los – um bei "Time Crisis 2" zu überleben, müßt Ihr zu zweit ran!

Playstation-Schützen trainieren mit der gelungenen Heimversion, bevor auch das brandneue "Time Crisis 2" für die Playstation umgesetzt ist. Das Arcade-Sequel (ab jetzt in der Spielhalle) richtet sein Augenmerk auf höheren Realismus und mehr Abwechslung. Taucht vor Euch ein grimmiger Terrorist mit Schutzmaske auf, pusten reaktionsschnelle Schützen den Feind mit gezielten Treffern in Arme, Beine und den Brustkorb um. Dank Motion-Capturing verliert der Bösewicht durch die Wucht der Magnum-Einschläge das Gleichgewicht und fällt hinterrücks auf den harten Asphalt der Innenstadt. Habt Ihr genug Zeit, pumpt Ihr wie Bruce Willis das ganze Magazin in den Feind – die Serie der Treffer reißt Euren Gegenüber gleich über mehrere Meter von den Beinen. Hat ein Schurke abgedrückt, rast das Projektil mit einer roten Umrandung markiert auf Euch zu – jetzt erkennt Ihr erheblich besser, wann es Zeit ist unterzutauchen.

Die Anti-Terror-Aktion läuft in der City an und führt zu massiven Beschädigungen am Marktplatz und in den engen Gassen der Altstadt. Ihr sprengt einen Tankzug, vereitelt den Aufmarsch einer Terror-Truppe in der Einkaufspassage – und schützt Euren Partner! Der wichtigste Unterschied zum Vorgänger besteht nämlich im gemeinsamen Vormarsch. Spielt Ihr allein, übernimmt der Computer die Rolle Eures Kollegen. Die Auswirkungen sind frappierend: Bei jedem zweiten Stellungswechsel erkennt Ihr einige Meter vor Euch Euren Kumpel, der so manches Mal durch gezielte Treffer Euer Leben rettet – etwa durch einen Schuß aus Flanke auf einen Terroristen, der Euch im Rücken steht. Umgekehrt helft Ihr natürlich Eurem Freund bei der Flucht und schießt auf Banditen, die gerade das Feuer auf ihn eröffnen.

Je weiter sich die Wege der beiden Pistoleros trennen, desto effektiver wird das Teamwork. So taucht Ihr plötzlich an einem Straßenende hinter den Gangstern auf. Euer Kollege befindet sich in einem harten Kampf gegen fünf Schurken, die trickreich in Deckung gehen. Ihr dagegen leert Euer Magazin ungerührt in den Rücken der Bande – unfair, aber effektiv.



Leichte Beute für Spieler 2: Von hinten bietet sich die bessere Schußposition!

Habt Ihr die Gang schließlich aus der Innenstadt vertrieben, krallt Ihr Euch eine Maschinenpistole und schießt flächendeckendes Dauerfeuer in die aufmarschierende Infanterie des Waffenschmugglers – ehe dieser mit einem Spähpanzer aufkreuzt und Euch erneut hinter eine Palisade drängt. Während die Schüsse auf das Holz prasseln, plant Ihr das nächste Gefecht: Ihr späht durch die löchrige Deckung nach einer günstigen Gelegenheit. Weitere Levels schicken Euch in Kriegsgebiet des Dschungels sowie in ein fulminantes Bootsrennen mit schnellen Kameraschwenks – hier gelingen die effektvollen Multi-Hits nur selten. Grafisch überzeugt der Nachfolger mit unglaublich detailreichen Charakteren und jeder Menge Animationen – Fässer poltern durch abschüssige Gassen, Truppführer verteilen ihre Männer auf strategische Positionen und bildfüllende Explosionen zwingen Euch instinktiv in Deckung.

Daß die Playstation-Version optisch kaum mithalten kann, ist offensichtlich – hoffen wir auf einen Link-Modus, der das Teamgefühl des Automaten vermittelt. *cb*



Vorbildliches Vorgehen: Während Spieler 2 stürmt, gebt Ihr ihm Feuerschutz.

TITEL	Time Crisis 2
HERSTELLER	Namco
SYSTEM	Arcade
BRD-RELEASE	jetzt in der Spielhalle

Unglaublich rasantes Update des Gamegun-Scharmützels: Dank Teamwork eine neue Lichtpistolen-Dimension!



Hoffentlich trifft der Freund: Mehr als einmal rettet Euch ein Kumpel das Leben!

Blaue Flecken Knochen



Frischer Wind im Prügelgenre: Mit "Ehrgeiz" überraschen Square und Namco ihre Fangemeinde. Terrassen-Design und "echte" 3D-Steuerung – MAN!AC hat die Keilerei für Euch probegespielt.



Akrobatische Kicks und flinke Ausweichmanöver: Wolfmädel Jo ist die gelenkigste Kämpferin in "Ehrgeiz".

Nach Squares ersten Schritten im Prügelspielgenre ("Tobal", "Bushido Blade") wagen sich die japanischen Playstation-Experten nun mit "Ehrgeiz" in die Spielhalle: Namcos "System 12"-Hardware, bewährt durch die "Tekken"-Serie, garantiert beste Voraussetzungen für ein actiongeladenes Kampfsportturnier.

Squares Prügelspiel-Entwickler Dream Factory schickten acht unerschrockene Kampfexperten zur rabiaten Schlägerei: Jeder hat den Ehrgeiz, die teuflische Bestie Django zu besiegen, die von ihrem Hightech-Center aus die ganze Welt bedroht. Zu Yoko, Jo, Lee und Naseem gesellen sich zwei berühmte Helden aus anderen Square-Spielen: Die "Final Fantasy 7"-Streiter Cloud und Tifa dürft Ihr erst anwählen, wenn Ihr Eure Konkurrenten in weniger als sechs Minuten und 40 Sekunden niederstreckt.



Nur wer seine Gegner in weniger als sechs Minuten und 40 Sekunden niederstreckt, darf Cloud und Tifa anwählen.

Nachdem Ihr einen Martial-Arts-Künstler ausgesucht habt, findet Ihr Euch in einer der neun Kampfarenen wieder: Die dreidimensionalen Hinterhöfe, Lagerhallen und Hochhausdächer erstrecken sich über mehrere Ebenen: Ihr dürft vor wütenden Gegnern flüchten und Terrassen sowie Absätze als taktische Stellung nutzen. Auch Kisten stehen in den Arenen herum – schubst sie dem Feind ans Schienbein oder nutzt sie als Sprungbrett für Kicks. Anders als bei der Prügelspiel-Konkurrenz schaut Ihr Eurem Gegenüber nicht zwingend in die Augen: Mit dem Joystick sprintet Ihr in acht verschiedene Richtungen, führt Hiebe zur Seite oder nach hinten aus und wendet dem Feind den Rücken zu. Deshalb ist die Steuerung beim ersten Anspielen etwas ungewohnt. Damit's nicht zu kompliziert wird, stehen Euch nur drei Angriffsvariationen zur Verfügung: Je ein Feuerknopf ist mit Schlag, Tritt und Spezialattacke belegt. Trotzdem verfügt Ihr über ein reichhaltiges Schlagsortiment: Mit bloßem Dauerfeuer führt Ihr satte 6-Hit-Combos aus, einfache Richtungskommandos variieren die Hiebe zu Saltokicks, Remplern, Bodenrutschern, Flickflacks, Superschlägen und akrobatischen Breakdance-Kicks. Mit dem Special-Knopf greift Ihr tiefer in die Trickkiste, was Euch jedoch rare Special-Energie kostet: Die niedliche Yoko wirbelt dem Feind ihr Jojo um die Ohren und zieht ihn nahe an sich heran, Ex-Söldner Ken feuert mit seiner Waffe wild um







Playstation-Umsetzung wahrscheinlich: Namcos "System 12"-Hardware ist technisch mit Sony's Konsole verwandt.



Vorsicht mit den Minen: Ex-Söldner Ken sprengt sich gelegentlich auch selbst in die Luft.

YOKO YOKO



Herkunft: Japan
Alter: 17
Beruf: ICPO-Agentin
FX-Waffe: Jojo

Die putzige Studentin Yoko beherrscht die Kunst des Kishibojin Ju-Juitsu, eine blitzschnelle Mischung aus Schlag-, Wurf- und Hebeltechniken. In der Not verläßt sie sich auf ihr Jojo, mit dem sie ferne Gegner fesselt und heranzieht. Wegen ihrer Kampferfahrung wurde sie ICPO-Agentin.

KEN MISHIMA GODHAND

Herkunft: Japan **Alter:** 26
Beruf: Boss der Mishima Co.
FX-Waffen: Mine, Granate & Pistole

Der Ex-Söldner verläßt sich auf seine steinharte Rechte: Als Loyalitätsbeweis für "Red Scorpion" trennte er sich von seinem Arm und ersetzte ihn später durch ein schlagfertiges Implantat. Besonders fies sind seine Landminen.



LEE SHUWEN



Herkunft: China
Alter: 47
Beruf: Killer
FX-Waffe: Speer

Martial-Arts-Killer Lee tötet mit einem Schlag und wird nicht umsonst "der Gott des Speers" genannt: Seine Stiche und Schnitte erwischen Euch selbst im hintersten Winkel der Arena. Nur im Nahkampf weist seine Kampftechnik Schwächen auf.

HAN DAE HAN



Herkunft: Korea
Alter: 23
Beruf: Filmstar
FX-Waffe: Raketenwerfer

Leinwand-Held Han verläßt sich im Zweikampf auf Taekwondo-Combos: Seine Tritte kosten viel Energie, mit Vierfach-Sprungkicks stiehlt er jedem Kollegen die Show. In Bedrängnis greift Han zum groben Handwerkszeug und feuert mit Raketen auf den Feind.

und mürbe







Flugstunde gefällig? Wrestler Inoba packt seinen Gegner an den Füßen und schleudert ihn durch die Arena.





Wer fleißig sein Timing übt, wird mit Combos belohnt: Mit etwas Übung (oder Glück) schafft Ihr vier Tritte in einem Sprung.

sich. Ninja Sasuke schleudert seine Shurikens durch die Arena, Filmstar Han liebt das Grobe und ballert mit seinem Raketenwerfer. Dabei berücksichtigen Eure Helden den Standpunkt des Feindes: Steht er auf einer höheren Ebene, feuern sie automatisch nach oben. Da einige Fernwaffen im Nahkampf unhandlich sind, variieren die Kämpfer ihre Specials je nach Entfernung: Ken verläßt sich auf Tretminen und Handgranaten, Sasuke schnippelt mit seinem Katana-Schwert am Gegner herum. Geht bei den wüsten Duellen eine der Kisten zu Bruch, findet Ihr mit etwas Glück eine Waffe: Sammelt Messer und verpaßt dem Feind einen neuen Haarschnitt. Die große Ausnahme ist dabei Dschungel-Kind Jo, die sich per Knopfdruck in einen tollwütigen Wolf verwandelt.

Habt Ihr alle Konkurrenten aus dem Weg geräumt, stellt Ihr Euch schließlich Django: Wie Jo im Wolfs-Outfit steht das Ungetüm auf allen vier Beinen, hohe Kicks treffen nicht. Bleibt Ihr trotzdem siegreich, erwartet Euch ein ungewöhnliches Ende: Während die Namen der Entwickler über den Bildschirm laufen, stellt Ihr Euch der Satan-Version von Django im Wrestlingring. Zwei Messer dürft Ihr sammeln, eine Energieleiste gibt's jedoch nicht – nach ein paar Treffern bleibt Ihr erschöpft auf der Matte liegen.

Ob "Ehrgeiz" für die Playstation erscheint, ist unklar, wir MAN!ACs rechnen jedoch mit einer Sony-Version ab Ende 1998. *oe*

Muster von Maro, Tel.0711/9561130



TITEL	Ehrgeiz
HERSTELLER	Square/Namco
SYSTEM	Spielautomat
BRD-RELEASE	bereits erschienen

Aufwendige Hinterhofkeilerei auf mehreren Ebenen mit freier 3D-Steuerung: Nutzt herumliegende Waffen!





Im Abspann stellt Ihr Euch der Teufel-Version von Django



Im Käfig mit der reißenden Bestie: Django stürzt sich mit gefletschten Zähnen auf Euch.

PRINCE NASEEM



HERKUNFT: England
ALTER: 29
BERUF: Kickboxer
FX-WAFFE: Feuerschlag

Der großmäulige Naseem verspottet jeden Gegner: Nachdem in der Kickboxliga kein würdiger Kontrahent mehr auf den Beinen steht, stellt er sich dem "Ehrgeiz"-Turnier. Mit seinem Feuerschlag brutzelt er Feinde aus der Weite, im Nahkampf setzt er zum feurigen Uppercut an.

SASUKE



HERKUNFT: Japan
ALTER: unbekannt
BERUF: Ninja
FX-WAFFEN: Wurfstern, Katana, Enmaku & Makibishi

Ninja Sasuke verlor sein Gedächtnis und damit auch seine Identität. Im Dienste der Geheimorganisation "Red Scorpion" erledigt er Mordaufträge und nutzt dafür traditionelles Ninja-Handwerkszeug: Besonders vor seinen Wurfsternen solltet Ihr Euch in Acht nehmen.

INOBA DASHER



HERKUNFT: Japan
ALTER: 38
BERUF: Wrestler
FX-WAFFE: Wrestling

Catcher Inoba ist ein Schüler des "Ehrgeiz"-Gründers Karl Schneider: Seine kraftvollen Abwehr- und Hebeltechniken machen ihn zu einem besonders gefährlichen Gegner. Seine ausgefeilten Wrestling-Manöver lassen Euch oft keine Chance: Er setzt einen Griff nach dem anderen an.

WOLF MAIDEN JO



HERKUNFT: Amazonas
ALTER: 18
BERUF: Gefangene
FX-WAFFE: Wolf-Transformation

Die bewegliche Jo kommt aus Deutschland, wurde jedoch nach einem Flugzeugabsturz im Amazonas von einer Wolfsherde aufgezogen: Dort lernte sie geschmeidige wie akrobatische Ausweich- und Flickflack-Manöver. In Not verwandelt sie sich in einen Wolf.





Unser summender Held belegt die Wespen-Invasoren mit Raketenfeuer: Wer sagt, daß Bienen nur friedlich Blüten hüten?

Buck, der Bienenheld

Die Insektenwelt wehrt sich gegen außerirdische Wesen: Helft der mutigen Cyber-Biene Buck Bumble, die N64-Fauna zu retten!



Vorsicht, flieg' nicht so nah ans Wespennest! Die Gegner schwärmen aus...

Eben war hier noch eine friedliche Nintendo-Welt voller saftiger Wiesen, niedlicher Krabbelkäfer und blühender Gänseblumen. Nachdem allerdings die "Evil Herd"-Invasoren auftauchten, weht ein anderer Wind durch die Polygon-Natur des N64: Die Okkupanten verwandeln unschuldige Ameisen und Wespen in aggressive, biomechanische Mutanten. Doch in Form des kessen Buck wagt Ihr beherzt den Kampf gegen die umgepolten Krabbel-Kumpels. Bis Ihr in der 22. und finalen Mission die Königin der "Evil Herd"-Bösewichte besiegt, ist es allerdings ein weiter Weg. Elf wuchtige Waffen stehen dem fliegenden Cyborg Buck zur Verfügung, um sich den Weg durch Wiesen, Wälder und fremdartige Alien-Zonen freizuschießen. Mit Plasmapistolen, Zielsuchraketen und Blitzstrahlen kämpft Ihr gegen grimmig blickende "Attack Wasps" und "Killapillas" ebenso wie gegen angsteinflößende Riesenkäfer. In jedem Abschnitt erleichtert eine Missionsbeschreibung die Orientierung in den Wiesengründen. Markante Punkte wie Wäldchen, Seen oder (oje!) Wespennester führen Euch ins Einsatzgebiet, vorgegebene Wege gibt es nicht: "Als Biene unterwegs zu sein, erlaubt völlige Bewegungsfreiheit", so Produzent Nick Clarke vom frisch gekürten N64-Entwickler Argonaut ("Croc"). "Das bedeutet, daß man in alle Richtungen gehen und fliegen kann, im Gegensatz etwa zu ´Lylat Wars´, das mit automatischem Scrolling den Spieler in bestimmte Bereiche führt." Damit die Orientierung in der immer dichter bewachsenen Natur leichter fällt, schaltet Ihr auf Wunsch in eine Ansicht von hinten, bei der Buck vor Euren Augen durchs Gelände summt. In der Bienen-Ansicht dagegen nehmt Ihr die Umwelt aus den Augen von Buck wahr – ein neuartiges Spielgefühl selbst für Ego-Shooter-Veteranen, denn anfangs erschlägt Euch das frei erkundbare Panorama. Die Gestaltung der einzelnen Abschnitte war nicht schwer, so Nick Clarke: "Nachdem feststand, daß wir ein fantasievolles 3D-Shoot'em-Up aus der Perspektive einer Biene machen würden, mußten wir nur in den Garten gehen und uns das Geschehen näher betrachten – dieser "Mikro-Level" ist als Umgebung für ein Actionspiel einzigartig und doch vertraut. Dabei ist es allerdings wichtig, alle Größenverhältnisse richtig darzustellen." Gesagt getan, und so werden klitzekleine Lebewesen und Pflanzen für Euch (alias Buck) plötzlich zu majestätischen Flughindernissen. *cb*



Weg hier! Wütende Angreifer suchen nach einer Möglichkeit, den herumsurrenden Buck zu stechen oder abzuschießen.

TITEL	Buck Bumble
HERSTELLER	Ubisoft
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	September

Ein 3D-Abenteuer mal ganz anders: Buck pfeift auf Fußmärsche und erkundet seine Polygonwelt aus der Luft!



Sturzflug auf die Insektenwelt: Dank Eurer Flügel bestimmt Ihr selbst, in welchem Winkel Ihr die Alien-Käfer attackiert.







Feuerzauber durch Bienenpower: Mit über zehn Waffensystemen ballert Buck selbst großen Käfern (rechts) den Rüssel weg!





Small Soldiers
Klein & Gemein

Der Film ist noch nicht zu sehen, doch an der Videospiel-Umsetzung wird bereits seit Monaten gearbeitet: In Zusammenarbeit mit EA schickt DreamWorks seine "Small Soldiers" an die Playstation-Front.





Die bösen "Commando Elite"-Söldner wollen alle Gargoniten auslöschen. Der kleine "Scratch It" hüpft Euch zu Hilfe.



Ihr seid nicht allein: Per Knopfdruck greift Archer vier befreundete Gargoniten auf den Bildschirm.

Was Eltern insgeheim fürchten, wird im neuen Film der Spielberg-Firma Dreamworks Wirklichkeit: Das Kinderzimmer ist ein Schlachtfeld, Totschläger mit schwerer Artillerie haben sich um den Sprößling versammelt. Doch Alan, der vierzehnjährige Held der FX-gespickten Hollywood-Produktion, muß seine martialische Umwelt nicht fürchten: Die Plastiksöldner der "Commando Elite" haben es nicht auf ihn, sondern auf ihre tierischen Konkurrenten, die "Gorgoniten" abgesehen. Trotzdem mischt sich Alan in den Spielzeugkonflikt ein: Die Gorgoniten sind eigentlich ein friedliebender Mutanten-Trupp, der durch die militaristischen Commando-Schergen einer fanatischen Verfolgung ausgesetzt wird. Nachdem die meisten Gorgoniten in einer Nacht-und-Nebel-Aktion hingemetzelt wurden, steht Alan dem Chef der Gorgoniten über 90 Filmminuten zur Seite: Mit Hilfe des Raubtier-Mutanten "Archer" (siehe Bild links unten) setzt Alan die zerstückelten Gorgoniten-Figuren wieder zusammen (dabei entsteht z.B. das bizarre Patchwork-Monster "Freakenstein") und schickt sie in die entscheidende Schlacht gegen die mörderische "Commando Elite".



Den Kinofilm inszeniert der treue Spielberg-Anhänger Joe Dante, der dank "Gremlins" bereits Erfahrung mit kleinen Monstern besitzt. Ebenso wichtig wie Regiestuhl (und bedeutender als die No-Name-Hauptdarsteller) sind für die Dreamworks-Produktion die FX-Künstler: Um den Realfilm mit Highend-Computer-Effekten aufzupeppen, verlassen sich Spielberg und Dante auf das Animatronic-Studio des mehrfachen Oscar-Gewinners Stan Winston und die SGI-bewaffnete Crew von "Industrial Light & Magic" (ILM). Dieses Team hat zuletzt für "Jurassic Park" und "Men in Black" die Grenzen zwischen Realität und fotorealistischer Phantasie zerbrochen.









Angriff der Taschenkrieger: Mit der Armbrust wehrt sich "Small Soldiers"-Held Archer gegen die mörderischen Schergen der "Commando Elite".





Feuer frei! Eure Armbrust ladet Ihr mit unterschiedlichen Geschossen.

Killigan

Archer hat Hilfe gerufen: Mit mächtigem Hieb zerschmettert Kollege Slamfist einen Söldner.

Nick Nitro

In den USA startet der Film "Small Soldiers" am 10. Juli, die Playstation-Fassung kommt etwas später in den Handel.

Jeweils fünf Angehörige der Elite und der Gargoniten spielen auch in der "Small Soldiers"-Umsetzung die Hauptrolle – auf dieser Seite sind erstmals alle zehn Plastik-Kämpfer aus Film und Spiel versammelt. Ihr steuert Archer, könnt auf Knopfdruck aber auch den wahnsinnigen "Berzeriac", den weitsichtigen "Ocula" (ein waches Auge auf drei Beinen), den gemütlichen Riesen "Slamfist" sowie den bulligen Nashorn-Mutanten "Punch It" und dessen winzigen Reiter "Scratch It" auf den Bildschirm pfeifen. Während Ihr in heftige Feuergefechte mit Major Chip Hazard (im Film gesprochen von Rock-Rüpel Tommy Lee Jones) und seinen Kumpels Butch, Sprengstoff-Fetischist Nick Nitro, Einzelkämpfer Killigan sowie Funkgenie Link Static verwickelt werdet, halten Euch die herbeigerufenen Mutanten den Rücken frei oder helfen Euch, einen Weg aus dem jeweiligen Level zu finden. Grafisch orientiert sich die Filmumsetzung über insgesamt zwölf Level (vom Dimensions-Tempel bis zum "Friedhof des Krieges") an 3D-Actionspielen der "Tomb Raider"-Schule: Euer Held läuft vor Euch in der Bildschirmmitte,um ihn herum wird eine mehrstöckige Architektur mit Brücken, Treppen und fantastischen Monumenten gedreht und gezoomt. Während Playstation-Solisten ebenso wie Filmheld Alan immer zu den Gorgoniten halten, darf im Zweispieler-Modus jeder eine der beiden verfeindeten Cliquen steuern. In unserer Vorabversion war dieses Feature noch nicht eingebaut, auch Extrawaffen und die meisten Feinde fehlten noch.

Nicht zu verwechseln ist EAs "Small Soldiers" mit zwei CD-ROMs, die Hasbro in diesem Sommer dem Film zur Seite stellt: Die "Interactive Small Soldiers CD" erlaubt es Kindern und kreativen Jugendlichen, eigene Plastik-Kämpfer zu erschaffen und sie zu trainieren – hier greift Hasbro anscheinend die Ideen von Bandai ("Digital Monster") und Nintendo ("Pocket Monster") auf. Daneben wird Hasbro auch ein reinrassiges Spiel veröffentlichen: Im Gegensatz zur Playstation-Fassung von EA wird die Win95-Umsetzung den Spieler statt in fiktive 3D-Welten in die mittelständischen Kulissen des Films (Spielzeuggeschäft, Schulhof, Kinderzimmer) entführen. Playstation- oder N64-Fassungen der beiden CD-ROMs hat Hasbro noch nicht angekündigt. *wi*



Mensch gegen Bestie: Für die winzigen Streithansel werden Schere und Zirkel zu tödlichen Waffen.

Dreamworks Interactive



Die Firma der Unterhaltungs-Päpste Steven Spielberg, David Geffen und Ex-Disney-Boß Katzenberg sieht sich nicht als reines Filmstudio, sondern als Multimedia-Unternehmen mit starkem Engagement in unterschiedlichen Sektoren. In Dreamworks eingekauft hat sich schon vor Jahren Bill Gates, der über Microsoft u.a. die Dreamworks-Computer- und Videospiele vertreibt. Gemeinsam mit Sega und dem Dreamworks-Partner Universal begründeten Spielberg, Gates & Co. auch das Arcade-Joint-Venture Gameworks, das die Vereinigten Staaten mit Luxus-Spielhallen überziehen möchte, seine Pläne inzwischen aber etwas zurückgesteckt hat.

Dreamworks Interactive ist die CD-ROM-Tochter der Firma: Nach der obligatorischen "Jurassic Park 2: Lost World"-Umsetzung für alle 32-Bit-Systeme, feierte die Abteilung mit den Originalentwicklungen "The Neverhood" und "Skullmonkeys" Erfolge. Das neue "Small Soldiers" wird hingegen wieder parallel zum neuen Dreamworks-Film programmiert. Statt zum kreativem Austausch nutzen die Dreamworks-Manager die Synergien zwischen Film und Spiel für den Rechtehandel und die Vergabe von Lizenzen an Merchandising und Spielzeughersteller.



TITEL	Small Soldiers
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

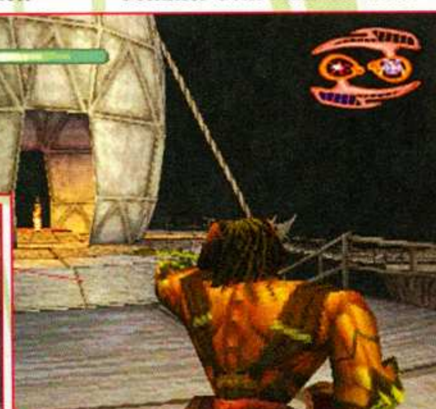
Pocket Soldier: 3D-Action-Gefecht zwischen Mutanten und Mini-Militaristen, frei nach dem gleichnamigen Film.







Klettermaxe: Wie 3D-Kollegin Lara überwindet auch Archer Hürden mit Muskelkraft.



Geheimnisvolle Architektur lockt Euch zu ausgedehnten Erkundungsgängen



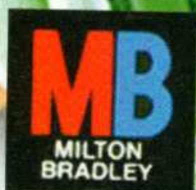
Flammen und bunte Gase visualisieren die EA-Entwickler mit transparenten FX



Rundblick: Durch viele Plattformwelten jagen Euch fanatische Spielzeugsöldner.

Hasbro Toys neues Leben Klassiker?

Von Monopoly bis Scrabble besitzt Hasbro die bekanntesten Spielzeugmarken der westlichen Welt. Jetzt kauft der US-Konzern die Überreste von Atari: Mit "Pong", "Breakout" und "Asteroids" nimmt Hasbro die Klassiker des Videospiels in seinen Katalog.



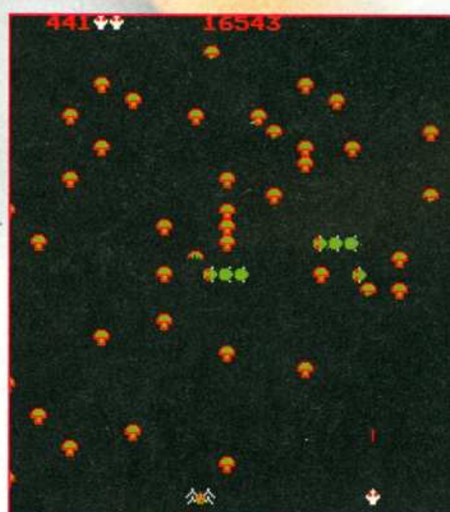


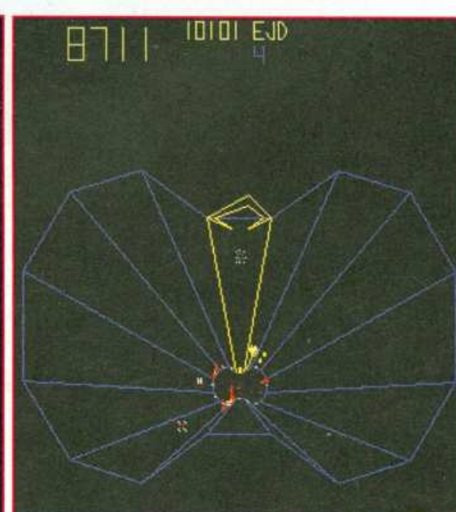




Die beliebtesten Spielenamen unter einem Dach: Das aktuelle Angebot des Toy-Riesen Hasbro umfaßt Modelle von Tonka, Brettspielklassiker von Parker, LCD-Handhelds von Tiger und Spielzeug von Milton Bradley. Dazu kommen die Playstation- und Win95-CDs von Hasbro Interactive – mit diesem gewaltigen Angebot für jeden Geschmack und jede Altersklasse kann es nicht einmal der Fernost-Gigant Bandai aufnehmen.

Mit der Umsetzung bekannter Spielzeugmarken ("Risiko", "Monopoly") stieg der amerikanische Spielzeugriese Hasbro vor zwei Jahren ins Konsolengeschäft ein. Die Lizenz zum Automaten-Oldie "Frogger" (entwickelt von Konami, vermarktet von Sega) war Hasbro dabei eher zufällig in die Hände gefallen: Brettspielhersteller Parker hatte Anfang der 80er kurzzeitig im Videospielemarkt mitgemischt, die "Frogger"-Rechte gekauft und wurde dann, 15 Jahre nach dem eiligen Rückzug vom Konsolen-Markt, von Hasbro übernommen. Der zufällige Fund in den Lizenz-Archiven bescherte Hasbro ein erfolgreiches Win95- und Playstation-Spiel – ein guter Grund, nach weiteren Schätzen der Videospielevorzeit zu suchen.





Rund 75 Atari-Klassiker hat Hasbro erworben. Neben Tempest (rechts) auch die Gemüsebeet-Ballerei "Centipede" (links), die momentan für die Playstation umgesetzt wird.

Markennamen zum Sonderpreis

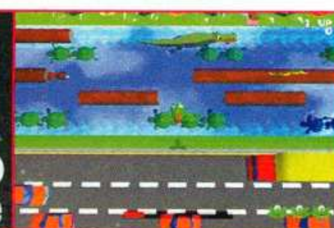
In Amerika noch bekannter als "Frogger" sind die legendäre Frühwerke von Atari, "Breakout" und "Tempest", "Centipede" und "Asteroids". Der amerikanische Speicherhersteller JTS übernahm Mitte 1996 die Überreste von Atari und damit die Rechte an allen Spielen des Videospielpioniers. Genau diese Titel hat sich Hasbro jetzt für fünf Millionen US-Dollar (knapp zehn Millionen Mark) gesichert. Mit "Pong", "Breakout", "Tempest" und anderen Videospieltiteln wird Hasbro faktisch zum neuen Besitzer von Atari (die Firma bestand nur in Form "geistigen Eigentums" auf dem Papier) und besitzt jetzt fast alle bekannten Spiele und Toy-Marken der westlichen Welt. Neben den genannten "Toy-Brands" gehören auch Milton Bradley (MB), Brettspiele wie "Scrabble" und "Cluedo" sowie seit einem Monat auch das Elektronik-Spielzeug von Tiger zum Hasbro-Spiele-inventar.
Laut Pressemeldungen erwarb Hasbro die Rechte an "mehr als 75" Spielen, vermutlich all jene Titel, die sowohl von Atari entwickelt, als auch auf eine der Atari-Konsolen (z.B. VCS oder Jaguar) umgesetzt wurden. Wieviele Atari-Spiele Hasbro nun exakt gehören, können wohl nur Patent-Juristen und Videospiel-Historiker ermitteln. Als erster Klassiker soll "Centipede" für den PC und die Playstation neu arrangiert ("Centipede 3D") und bis Weihnachten ausgeliefert werden. Eine spätere N64-Version ist nicht ausgeschlossen.
Durch den Hasbro-Deal aufgeschreckt wurde Midway, die vor einem Jahr die Reste der Atari-Automaten-Firma von Time Warner übernahmen und damit über einen ähnlichen Titelkatalog wie Hasbro verfügen: Während Hasbro Heimlizenzen ausschlachtet, bringt Midway die Klassiker wieder in die Spielhalle, neben "Centipede Returns" auch "Breakout 3000".











Lizenz-Umwege: Das kurze Engagement des Brettspielherstellers Parker ("Monopoly") auf dem Videospielmarkt der 80er-Jahre verhalf Hasbro 15 Jahre später zu den Rechten an "Frogger 3D".

für Atari-



Atari: Heißes Eisen oder Kamelle?

Zurück zu Hasbro. Auf die wachsende Bedeutung einer gut gepflegten Spielebibliothek haben wir in Form einer Tabelle bereits in MAN!AC 4/97 hingewiesen. Dabei wirken fünf Millionen US-Dollar für einige der wichtigsten Videospiele aller Zeiten (z.B. Steve Jobs Jugendsünde "Breakout") lächerlich wenig. Die Bedeutung von Retro-Compilations (z.B. von Microsoft, Namco, Konami und Williams) sollte man dabei nicht überschätzen, als unbezahlbar könnten sich solche Markennamen aber für das LCD- und Handheld-Geschäft erweisen: Mit "Tetris" (Hori) und "Pyo Pyo" (Tiger) werden momentan zwei alte Videospiele im Miniformat millionenfach wiederverkauft. "Breakout" und "Asteroids" sind ähnlich simpel und motivierend wie diese Knobelknüller und erfordern eine Hardware-Leistung, die auch kleine LCD-Taschenspiele erbringen. In Verbindung mit einem Infrarot-gestütztem Zweispieler-Modus entlockt man einem Uralt-Titel wie "Pong" noch Suchtqualität. Wir erwarten, daß Hasbro nicht nur durch PC- und Playstation-Neuauflagen den Kaufpreis wieder reinholt, sondern durch LCD-Spiele und die Vergabe der Atari-Rechte an Handy- und PDA-Hersteller. Außerdem profitiert neben potentiellen Lizenznehmern die junge Hasbro-Tochter Tiger: Das "Tiger.Com"-Handheld hat noch keine Software, bisher angekündigte Module wie "Virtua Fighter" und einige indizierte Actionspiele hält MAN!AC für technisch ungeeignet. Simple und Hardware-bescheidene Titel wie "Breakout" und "Asteroids" passen besser zum Tiger.com, wobei Lizenzzahlungen (wie an Sega und Midway getätigt) im Fall von Atari-Spielen nicht anfallen.
Selbst wenn Tiger das Handheld nicht weiterführt, kommen die Atari-Marken gelegen: Den kleineren LCD-Spielen im Tiger-Katalog fehlen bislang die bekannten Namen, um mit "Tetris" und "Tamagotchi" zu konkurrieren. "Pong" und "Breakout" als Videospiel-Ikonen einer ganzen Generation kommen da gerade recht. *wi*

Mögliche Einsatzgebiete der Atari-Oldies: Für tragbare elektronische Geräte mit LCD-Display (unten "Croc"-Handheld von Tiger, oben das neue Nokia-Handy mit eingebauten Videospielen und Infrarot-Schnittstelle) sind Atari-Klassiker hervorragend geeignet. Die geringen technischen - Anforderungen, das simple Spielprinzip und der weltweite Bekanntheitsgrad von "Breakout", "Asteroids" & Co. macht die Umsetzung auf mobile elektronische Geräte jenseits der Next-Generatio-Konsolen wahrscheinlich.



Fußball furios

Die MAN!AC WM-Qualifikation



Wir haben nicht fertig: Zahllose Entwickler sitzen vor ihren Monitoren und werkeln mit Hochdruck an neuen Fußballspielen. Wir präsentieren Euch die Hoffnungsträger in der Schlacht um den WM-Titel der Bits und Bytes.



Die Bundesliga-Saison nähert sich ihrem Ende, die WM-Vorbereitungen laufen auf Hochtouren und Millionen Fans aus aller Welt fiebert dem anstehenden Sport-Spektakel entgegen. Videospieler verkürzen sich die Wartezeit und entscheiden die Meisterschaft schon vorab am heimischen Fernseher.

Neben der jährlichen Fortsetzungs-Schwemme etablierter Fußballspiel-Serien versuchen sich im WM-Schaltjahr zusätzliche Produzenten an einer Umsetzung des Volkssports Nr. 1. Die dahinterstehenden Philosophien unterscheiden sich wie die Spielweise der Mannschaften aus Brasilien und Uruguay: Ihr habt die Wahl zwischen akkuraten Simulationen mit physikalisch korrekter Ballflugbahn und unzähligen Statistiken oder rasanter Bolzplatz-Action. Natürlich versuchen alle Hersteller, sich in Präsentation, Optionen und Spielspaß zu überbieten. Zweidimensionale Grafik hat im Machtkampf um die Vorherrschaft auf dem Pixel-Rasen keine Chance: Alle Neuerscheinungen basieren auf ausgeklügelten 3D-Routinen und einige Produkte holen auch in puncto Auflösung das Maximale aus den Konsolen heraus.

Konzentrierte sich in letzter Zeit die CPU-Fußballevolution hauptsächlich auf durchtrainierte 3D-Algorithmen, so trimmen die Programmierer jetzt mehr die Intelligenz der computergesteuerten Akteure. Und das haben selbst Superstars bitter nötig, man denke nur an den unglücklichen Torhüter von "FIFA '98" oder die rüden "Power Soccer"-Mannschaftskameraden.

Der heißeste Titel-Aspirant kommt aus dem Haus Konami: Der japanische Hersteller veröffentlicht endlich erste Fakten zum Nachfolger des Megasellers „International Superstar Soccer“ auf Playstation und Nintendo 64. Mit „FIFA '98 – Die WM-Qualifikation“ meldete sich auch der entthronte König der Fußballspiele wieder zurück. In der neuesten Variante des offiziellen WM-Spiels dreht sich alles um die Endrunde des Turniers. Psygnosis läuft sich mit dem actionbetonten „Power Soccer '98“ warm, Acclaim spannt N64-Spieler mit der Probe-Produktion „Acclaim Soccer“ weiter auf die Folter und Branchenriese Eidos will mit "World League Soccer“ von der Fußball-Euphorie profitieren.



Auf den nächsten Seiten werfen wir einen Blick in die Trainingslager der Programmierer und stellen Euch alle kommenden Fußball-Highlights für die Next-Generation-Konsolen detailliert vor. *au*

BIG MOUTH

Neben den hier gezeigten Fußball-Simulationen dribbeln sich Konkurrenten aus geheimen Programmier-Dungeons ans Tageslicht: So bastelt Ubisoft an einem Bildschirm-Kick (Playstation- und N64-Versionen möglich), und Anco droht mit einer "Kick Off"-Neuauflage. Spannend wird auch das in Vergessenheit geratene "Champions League Soccer" (Arbeitstitel) von Sony, das zur Zeit in England entwickelt wird. Allerdings dürften die "Total NBA"-Macher nicht vor Ende des Jahres ihr Playstation-Großprojekt abschließen. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Meilensteine des Bildsc

1. PONG – 1972 – AUTOMAT

Nolan Bushnells Erfindung hatte viele Namen: "Pong", "Tennis", "Fußball", "Eishockey" – wir nennen es heute "Torhüter-Duell".

2. PELÉS SOCCER – 1980 – ATARI (VCS 2600)

Bestes Fußballspiel der 2600-Ära: "Peles Soccer" begeistert VCS-Spieler mit innovativem Paßspiel und Dreiecks-Taktik.

3. INTERNAT. SOCCER – 1983 – COMMODORE (C64)

3D-Fußball mit (damals) perfekter Steuerung: Andrew Spencers "International Soccer" wird als Modul ausgeliefert.

4. FIFA SOCCER – 1993 – EA SPORTS (MEGA DRIVE)

EA-Sports setzt mit "FIFA Soccer" Maßstäbe: Variantenreiches Paßspiel, Fouls und Dribblings überzeugen auf dem Mega Drive.

5. ISS DELUXE – 1995 – KONAMI (SUPER NES)

"ISS Deluxe" wird dank Steuerungs-Finessen un hervorragender Grafik zu besten Fußballspiel der 16-Bit-Konsolen.

International Superstar Soccer 98





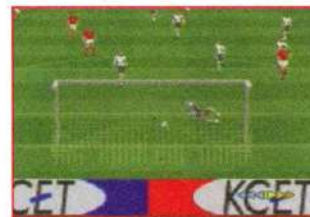


Konami hat sich für "ISS '98" viel vorgenommen: Die Grafik soll detaillierter, die Animationen zahlreicher und die Steuerung weiter verfeinert werden (N64).

Der Thronerbe ist bereit, das Zepter zu übernehmen: Konamis "ISS 64" setzte N64-Maßstäbe und wurde in Spielfluß, Steuerung und technischer Realisierung von keinem anderen Produkt übertroffen. Mit dem pünktlich zur Fußball-WM erscheinenden Nachfolger "International Superstar Soccer '98" will Konami die Meßlatte nicht nur auf dem Nintendo 64 höher legen, auch die in die Jahre gekommene Playstation-Version bekommt ein WM-Facelifting. 48 Teams treten in "ISS '98" zu einem Welt-Turnier (International Cup) oder in einer Weltliga gegeneinander an. Playstation-Kicker freuen sich über ein zusätzliches Allstar-Match.

Auf reale Spielernamen müßt Ihr verzichten, aus Lizenzgründen werden alle Namen verfremdet. Zum Üben trainiert Ihr mit Euren Profis auf dem Bolzplatz, bis Flanken und Pässe zielsicher bei Euren Mitspielern landen und Strafstöße präzise im Netz zappeln. Die Elfmetertechnik mit der rechteckigen Markierung wurde vom Vorgänger übernommen, genauso wie die praktischen "In Game"-Strategien. Insgesamt 16 Taktiken (vorher acht) positionieren Eure Spieler richtig für Abseitsfalle und Konterangriff. Einfacher macht es die neue "Auto Strategie" – mit ihrer Hilfe suchen sich die Kicker selbständig die ideale Position auf dem Feld.

CPU-gesteuerte Spieler bekommen mehr Charakter: Die Motivation hängt nicht nur von der Kondition ab, auch der aktuelle Spielstand und der ausgewählte Mannschaftskapitän beeinflussen die Leistungsfähigkeit und Spielfreude der Akteure. Optisch legt "ISS '98" einen Zahn zu: Zahlreiche Motion-Capturing-Animationen verpassen den Athleten noch realistischere Bewegungsabläufe. Auch der Detailgrad wird weiter angehoben.





Auch Playstation-Besitzer kommen in den Genuß der 98er-Auflage von "ISS".



Konami ist auf dem besten Weg zur Titelverteidigung: Verfeinerte Grafik, größere Optionsvielfalt und die bewährte Steuerung machen die Wartezeit auf die endgültige Version unerträglich. Schade, daß keine offizielle Lizenz erworben wurde - trotzdem ein sicherer WM-Finalteilnehmer.



Seit 1995 gehört die ISS Serie zu den besten und beliebtesten Konsolen-Fußballspielen.







Spektakuläre Spielzüge und Torschüsse stehen bei "World League Soccer '98" im Vordergrund.



Eidos zeigt dem WM-Rummel die rote Karte und konzentriert sich mit „World League Soccer '98" auf die Vereinsmannschaften aus den internationalen Fußball-Hochburgen. Besonders erfreulich am rasanten Kick ist das flüssige Scrolling: Spieler, Rasen und Stadion rotieren und zoomen wunderbar flüssig über den Bildschirm. In „World League Soccer '98" glänzen die Sportler durch spektakuläre Kunststücke: Mit Vorliebe donnern sie das Leder per Flugkopfball und Fallrückzieher in die Maschen. Durch das simple Paß-System kommt es zu rasanten Zuspielen: Kurz auf den Knopf gedrückt, bleibt der Ball auf dem Boden, langes Drücken zieht eine hohe Flanke nach sich. Die Verteidiger schlafen nicht: Pässe werden von den Gegenspielern oft abgefangen, zieht Ihr nahe am Gegner ab, trefft Ihr den Spieler und der Ball prallt zurück. Regen und Wind beeinflussen das Match in den 15 unterschiedlichen Stadien. Im Moment dribbeln die Spieler im Phantasie-Dress, ob die actionorientierte Silicon-Dreams-Produktion in Deutschland mit einer offiziellen Lizenz auf den Markt kommt, ist noch nicht entschieden.



Für den schnellen Kick zwischendurch: Rasante Ballstaffetten, spektakuläre Torschüsse und gute 3D-Technik begeistern beim Eidos-Kick. Wer auf actionlastiges Bildschirm-Fußball steht, sollte sich den Titel vormerken.

hirm-Kicks

6. ISS 64

1997 KONAMI (N64)



"ISS 64" ist die aktuelle Fußball-Referenz. Grafik, Steuerung und Spielspaß werden von keinem anderem Spiel überboten.

7.

1998 COMING SOON



Ungeduldig warten Konsolen Kicker auf den nächsten Fußball-Champion...







"Frankreich '98" erinnert nicht nur optisch an die "FIFA"-Vorgänger. Allerdings hat der Torwart ein ausgiebiges Trainingslager hinter sich... (Playstation)









Eindrucksvolle Animationen und hochauflösende Grafik: "Frankreich 98" ist in WM-Form.

EA-Sports' ausgezeichnete „FIFA '98 – WM-Qualifikation" liegt erst seit wenigen Monaten in den Regalen, da schiebt das amerikanische Softwarehaus ein neues Fußballspiel hinterher. „Frankreich '98" befaßt sich ausschließlich mit dem Finale der WM: Alle Endrunden-Teilnehmer treten gemäß dem FIFA-Reglement gegeneinander an. Neben dem alles entscheidenden Turnier bestreitet Ihr ein Freundschaftsspiel, trainiert Eure Elfmeter-Schützen oder übt Flanken und Eckstöße. Das wichtigste vorweg: Ja, "er" kann es besser – der Torhüter wurde von Grund auf neu programmiert. Sicher nimmt er Bälle im Strafraum auf, die sein Vorgänger noch willenlos liegen ließ. Um einem Alleingang entgegenzuwirken, spurtet er sogar aus dem 16-Meter-Raum heraus und tritt den Ball zurück in Richtung gegnerisches Tor. Für Euch etwas problematischer: Rückpässe nimmt er auch in brenzligen Situationen nicht mit den Händen auf (streng nach Reglement) – Ihr übernehmt dann die Steuerung über des Torwarts. An der Schwierigkeits-Schraube wurde kräftig gedreht: Waren in der Qualifikation selbst Brasilien und Italien leicht zu besiegen, so stellen nun schon vermeintlich schwache Teams (USA oder Jugoslawien) eine ernste Herausforderung dar. Ansonsten verläßt sich EA Sports auf die bewährte Grafik-Engine mit allen Vor- und Nachteilen: Unübertroffene Animationen, erstklassige Texturen und eine EA-würdige Präsentation stehen auf der Plus-Seite. Musikalisch bietet Electronic Arts nach Blurs "Song 2" diesmal den Chumbawamba-Hit „Tubthumping".

Last-Minute-Update: Kurz vor Redaktions-Deadline trafen die finalen Fassungen der Playstation- und N64-Version ein: Lest unseren Test auf den Seiten 74 und 75.



"Frankreich '98" ist das Nonplusultra für realitätsverliebte Fußballfreaks. WM-Lizenz gepaart mit ausgezeichneter Steuerung und spektakulärer Grafik lassen das Fußballherz höher schlagen. Mit diesem Spiel schafft es EA locker ins Finale.



"Power Soccer '98" ist der dritte Teil der Psygnosis-Fußballserie. Zur WM wurde das Spiel komplett neu programmiert, wendet sich aber immer noch an Action-Fußballer.

Psygnosis setzt auf Masse: In einer riesigen Datenbank schlummern die Daten von über 10.000 Spielern aus aller Welt. Verteilt auf 350 Clubs meßt Ihr Euch in 33 authentischen Stadien gegen Nationalteams und Vereinsmannschaften. Die 38 Spielmodi umfassen die 30 bedeutendsten Ligen der Welt und acht kontinentale und internationale Turniere. Gewonnene Meisterschaften werden mit geheimen Mannschaften belohnt: Insgesamt warten 21 versteckte Teams. "Power Soccer '98" glänzt mit hochauflösender Grafik und 350 Motion-Capturing-Animationen. Vom wilden Gebolze des Vorgängers distanziert sich Psygnosis etwas: Brutale Sprungkick-Fouls haben im WM-Jahr nichts zu suchen. Kommentator ist wieder Marcel Reif.



Der Umfang der Spielerdatenbank von "Power Soccer '98" übertrifft sogar "FIFA Soccer".

Bei "Power Soccer '98" beeindruckt die überdimensionale Datenbank und eine riesige Optionsvielfalt. Es sieht so aus, als könnten die französischen Programmierer den Vorgänger in allen Bereichen übertreffen. Leider ist zur Zeit nur eine Playstation-Fassung in Arbeit.



"Frankreich '98" erscheint pünktlich zur WM für Playstation und Nintendo 64







N64-Spieler müssen sich gedulden: Erst im September läßt Acclaim die Kicker los.





Leider gibt es noch keine aussagefähigen Bilder von "Viva Soccer" (Arbeitstitel). Die Großaufnahmen sehen allerdings schon ziemlich lecker aus...

Acclaim Soccer

Unzufrieden mit den bisher erreichten Resultaten muß das Programmierteam von Probe in die Verlängerung – schließlich will man Konamis "ISS 64" in allen Punkten überbieten.
Wegen der unbeabsichtigten Nachspielzeit verschiebt sich der Veröffentlichungstermin der noch immer unbenannten Kicker-Simulation ins dritte Quartal '98. Es scheint jedoch, daß sich das Warten lohnt: "Acclaim Soccer" wird als erstes N64-Fußball die hohe Auflösung (640x480 Pixel) verwenden. Geplant ist sogar eine Unterstützung der RAM-Erweiterung des 64DD. Um Motion-Capturing-Animationen besonders realistisch zu gestalten, pflanzten die Entwickler im Studio eine Rasenfläche an, auf dem die Kopfbälle, Grätschen und Schüsse englischer Amateure digitalisiert werden.
Das Fußballspiel soll nicht nur technisch überzeugen, sondern auch spielerisch keine Wünsche offen lassen. Besonderer Clou soll die künstliche Intelligenz der Gegenspieler sein: Sie stellt sich im Laufe eines Matches auf Eure Angriffstaktik ein und reagiert in der Verteidigung entsprechend. Nur variantenreiches Spielen und taktische Auswechslungen führen zum Turniersieg.
Acclaim verzichtet auf eine offizielle Lizenz, die Realnamen von Clubs und Sportlern werden in "Acclaim Soccer" verfremdet wiedergegeben.



Grafische Spielereien wie Lens-Flare-Effekte sorgen für einzigartige Nachtspiel-Stimmung.



Die "Acclaim Sports"-Serie setzte bisher auf dem N64 Maßstäbe. Wenn "Acclaim Soccer" das hohe Niveau von "NHL Breakaway" und "NFL Quarterback Club" erreicht, erhalten "FIFA" und "ISS" ernstzunehmende 64-Bit-Konkurrenz.

Viva Soccer

Bei der Masse an Fußballspielen müssen sich Entwickler etwas Neues einfallen lassen, um sich von der Konkurrenz abzuheben. Virgin öffnet dazu die Geschichtsbücher der WM und läßt Euch in "Viva Soccer" (Arbeitstitel) die packendsten Begegnungen der vergangenen 30 Jahre nachspielen. Seit 1958 hat sich ein mächtiger Stapel Statistiken angesammelt – ein gefundenes Fressen für die Spieldesigner. Insgesamt traten 987 Teams mit 16.224 Kickern aus aller Welt im Kampf um die begehrte Trophäe an. Die Entwickler charakterisieren die Spieler in 16 Kategorien wie Zweikampfstärke und Schußkraft. Um einen hohen Realitätsgrad zu erreichen, verwendeten die Programmierer bei der Erstellung ihrer 3D-Optiken authentisches Bildmaterial. Für besonders gelungene Animationen der Polygon-Kicker engagierte Virgin ein Team an Technikern, die spezielle Motion-Capturing-Soft- und Hardware exklusiv für "Viva Soccer" entwarfen. Es wird auch möglich sein, eigene Dreamteams mit Kickern aus unterschiedlichen Fußball-Epochen zusammenzustellen. Zu den verschiedenen Jahrgängen untermalt passende Musik die Antik-Weltmeisterschaften.



Virgins Fußball-Historie erfüllt die Voraussetzungen für eine gelungene Sportsimulation: Innovativ, abwechslungsreich und grafisch ein Leckerbissen. "Viva Soccer" ist momentan unser Geheimtip für Playstation-Fußball-Freaks.

Fußball-Newcomer im Überblick

						
Titel	"Acclaim Soccer"	Frankreich '98	ISS '98	Power Soccer '98	"Viva Soccer"	World League Soccer '98
Hersteller	Acclaim	EA Sports	Konami	Psygnosis	Virgin	Eidos
System	N64	N64/PS	N64/PS	Playstation	Playstation	Playstation
BRD-Release	September	Mai	Juni/Juli	Juni	September	Mai
Besonderheit	Hochauflösende Grafik und intelligente Gegenspieler sind die Stärken von "Acclaim Soccer".	Alle WM-Spieler und -Mannschaften dank offizieller Lizenz. Nicht nur die Animationen sind toll.	Die Konami-Devise "schöner, schneller, besser" könnte bei "ISS '98" aufgehen. Ein würdiger Nachfolger?	Riesige Datenbanken und massig unterschiedliche Modi sollen für langfristigen Spielspaß sorgen.	Geschichtsträchtige Fußballsimulation mit der die WM-Spiele der letzten 30 Jahre wieder lebendig werden.	Guter Spielfluß und flotte Grafik überzeugen bei "World League Soccer '98" – Test in der nächsten Ausgabe.

Zombie-Killerpad für "Resident Evil"-Freaks

Das schwarze Spezialpad erlaubt eine präzisere Steuerung durch zwei getrennte Steuerkreuz-Komponenten

Außerdem eröffnet Ihr stilgerecht mit einem Revolvergriff samt Abzug das Feuer auf Untote: Der rechte Teil des Pads sieht wie eine Faustfeuerwaffe aus. Die Belegung wurde auf die beiden "Resident Evil"-Episoden maßgeschneidert, dadurch ist das Pad leider nur für die Horror-Spiele geeignet. Die Import-Version kostet im Handel etwa 70 Mark, Konami veröffentlicht das ASCII-Pad in Deutschland. Vorsicht: Aufgrund unterschiedlicher Belegung arbeitet das Joypad nur mit der passenden Länder-Version des Spiels einwandfrei zusammen. Das japanische Pad (Bild) hilft definitiv nur beim japanischen "Resident Evil 2" ("Bio Hazard 2").



Titanic-Soundtrack bringt Sony Music auf Kurs

Neben Playstation-Software ist der Soundtrack zum Mega-Erfolg der zweite große Umsatzbringer für Sony Music.

Noch vor dem Oscar-Erfolg meldete Sony Music einen zehnprozentigen Gewinnanstieg für das laufende Geschäftsjahr aufgrund der Popularität des Soundtracks zum James-Cameron-Epos. Trotz des nach wie vor guten Verkaufs von Playstation-Software hatte Sony Music ursprünglich einen Gewinnrückgang um ein Prozent prognostiziert. Laut Sony waren Verzögerungen bei mehreren Alben japanischer Künstler für die schlechte Profit-Erwartung verantwortlich. Mit knapp zehn Millionen verkaufter "Titanic"-Soundtracks konnten die verschobenen Tonträger und das schlechte PC-CD-ROM-Geschäft mehr als kompensiert werden.



Electronic Arts kauft "Madden"-Entwickler

Das Entwickler-Studio Tiburon wird vollständig in das EA-Firmenimperium eingegliedert

Bereits 1996 beteiligte sich der amerikanische Videospiele-Marktführer Electronic Arts am Studio Tiburon. Nachdem die in Florida ansässige Firma mit "Madden Football" für N64, Playstation und Saturn, sowie der PC-Fassung von "Nuclear Strike" Auftragsarbeiten für Electronic Arts abgeliefert hatte, wird sie nun vollständig in das EA-Firmenimperium übernommen. "Wir betrachten Electronic Arts als idealen Partner und sind glücklich darüber, ein Teil dieser Firma zu werden. Unsere kreative Stärke mit EAs weltweiter Vertriebs-Power gekoppelt - das ergibt eine 'winning combination'", kommentiert Tiburon-Chef John Schappert die Übernahme.

Vor dem Kauf von Tiburon hatte sich Electronic Arts an den Stormfront Studios sowie an den Simulationsspezialisten Novalogic und Sid Meiers neuer Firma Firaxis beteiligt. Bereits seit 1991 segeln die Spielefirmen Bullfrog, Origin und Maxis und der deutsche Distributor Kingsoft unter der EA-Flagge. Wenige Tage vor dem Deal benannte der Investment-Analyst AMI Electronic Arts als größte Spielefirma Amerikas. Auf Platz 2 und 3 folgen Sony und Nintendo.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1. **Resident Evil 2** – Capcom
   Erwartungsgemäß dringen die Umbrella-Mutanten auch in die gut gesicherten MAN!AC-Charts ein – und werden wohl eine ganze Weile drinbleiben!
2. **Deathtrap Dungeon** – Eidos
   Über die technische Qualität des Spiels mag man streiten, die Atmosphäre jedoch kommt gut: Erfreulich viele Abenteurer wagen sich hinab...
3. **Need for Speed 3** – Electronic Arts
   Schneller als die Konkurrenz: Die Vorzeige-Raserei besticht nicht zuletzt durch den gesetzesfreien "Pursuit"-Modus!
4. **Diablo** – Electronic Arts
   Fantasy-Schlacht aus der Isometrik-Perspektive: Die preisgekrönte PC-Umsetzung erweist sich als durchschlagender Playstation-Erfolg.
5. **Tekken 2 Platinum** – Namco
   Welcher Kampfspiel-Fan kann dazu schon nein sagen? Wohl nur der, der sich "Tekken 2" schon gekauft hat...

Playstation-Kabel mit integrierter Audio-Power

Im Spezialkabel für die neue Playstation-Generation sind alle erforderlichen Audio- und Videoanschlüsse eingebaut.

Die Cinch-Anschlüsse im RGB-Kabel erlauben den Kontakt zu Stereoanlage und einem zusätzlichen Monitor, außerdem kann so eine Namco-Lichtpistole an neue Playstations ohne Cinch-Buchsen angeschlossen werden – ohne zusätzlichen Adapter. Das Kabel gibt's für etwa 35 Mark bei Dynatex (Bestellung: MAN!AC-Online, http://www.logon.de/maniac) oder beim Videospiele-Versand Game Planet unter Tel.: 0271/8909880.



"Wipeout 64" schon auf der Startgerade

Das Rennspiel wird für sein 64-Bit-Debüt komplett überarbeitet und erstmals auf der E3 in Atlanta vorgestellt

Mit "Wipe Out 64" kündigt das englische Software-Haus Psygnosis seinen langerwarteten ersten Nintendo-Titel an. Das Software-Haus Psygnosis wurde von Sony vor einigen Jahren übernommen, um die europäische Spieleentwicklung für die Playstation anzukurbeln. Mit dicker Unterstützung der Firmenmutter und Spielen wie "Wipe Out", "Destruction Derby", "G-Police" und "Colony Wars" wurde Psygnosis quasi über Nacht zum wichtigsten Playstation-Hersteller der westlichen Welt. Den alten Multiformat-Status (in seiner knapp fünfzehnjährigen Firmengeschichte lieferte Psygnosis Spiele für ungezählte Plattformen) verlor Psygnosis trotz der Firmenmutter Sony nie. So wurden z.B. ein 32-Bit-"Sonic" und andere Saturn-Spiele bei Psygnosis in Liverpool programmiert. Die offizielle Psygnosis-Meldung, man werde jetzt auch für das N64 entwickeln, kommt dennoch überraschend, denn im Gegensatz zu Hardware von Atari, Sega und Sony gehörten Nintendo-Konsolen niemals zum Arbeitsgerät der englischen Spieleprofis. Allerdings ist das N64 die einzige Konsole, die in den USA und Europa ernsthaft mit der Sony Playstation konkurriert.

NEWS



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 **Winter Heat** — **Sega**
Kein Wunder, daß die Cartoon-Athleten die Spitze halten: Ist's doch das beste Winterspektakel, das man derzeit kaufen kann.

2 /- **Atlantis** — **Sega**
Trotz der recht ärmlichen Aufmachung interessieren sich viele Saturn-Besitzer für das Rätsel von Atlantis...

3 /4 **Steep Slope Sliders** — **Sega**
Grafik pfui, Spielspaß hui: Snowboard-Experten haben ihren Spaß beim Experimentieren mit schier endlosen Trick-Combos.

4 /- **NASCAR '98** — **Electronic Arts**
Trotz technisch schwacher Umsetzung ist die ruppige Stock-Car-Simulation auch bei den Saturn-Fans beliebt.

5 /3 **Bust a Move 3** — **Acclaim**
Abwärts mit Bub: Die dezent erweiterte Blasenschlacht ist sicher eines der besten Saturnspiele - einfach mal ausprobieren!

"Exhumed"-Spezialisten unter neuer Flagge

Das kleine US-Programmierteam Lobotomy erwarb sich vor allem unter Sega-Fans einen tadellosen Ruf

Nach der Entwicklung des 3D-Egoshooters "Exhumed" setzte die Crew um den Gründer Paul Lange zwei in Deutschland indizierte Millionen-Seller technisch beeindruckend für Segas Saturn um. Jetzt, kurz vor der Fertigstellung weiterer Projekte, wurde Lobotomy vom US-Publisher Crave Entertainment übernommen.
Crave selbst wurde erst Ende letzten Jahres von ehemaligen Managern und Kreativen der amerikanischen Square-Niederlassung gegründet. Bislang hat der Newcomer nur die N64-Version von "Robotron 64" programmiert. Neben der Originalentwicklung "Shadow Madness" programmiert Crave momentan die Playstation-Umsetzung eines (wiederum) indizierten PC-Shooters. Lobotomy wird sich mit der Übernahme voraussichtlich vom Saturn-Markt verabschieden. Als internes Crave-Team setzen die Entwickler um Paul Lange ihre Arbeit an der Playstation-Fassung von "SpecOps" fort, einem 360°-Action-Spiel mit militärischer Thematik. Die PC-Version von "SpecOps" wird in Kürze ausgeliefert.

Paramount produziert "Tomb Raider"-Kinofilm

Nach mehr als sechs Millionen verkauften PC- und Playstation-Spielen ist Lara Croft nun endlich reif für die Leinwand

Wie der englische Software-Hersteller Eidos meldete, wurden die Leinwandrechte an seinem erfolgreichen Videospiel an die Viacom-Tochter Paramount Pictures verkauft. Während noch nicht entschieden ist, wer als Hauptrolle in die Shorts der Render-Heldin steigt, überbieten sich begeisterte Lara-Fans mit Vorschlägen, welcher Star am besten zur Rolle paßt. Die beiden Produzenten des Streifens wurden von Paramount bereits benannt: Lawrence Gordon produzierte u.a. die ersten beiden Folgen von "Stirb langsam" sowie beide "Predator"- und "Nur 48 Stunden"-Filme. Sein Kollege Lloyd Levin zeichnet für den wenig erfolgreichen Science-Fiction-Film "Event Horizon" verantwortlich.

Rückschlag-Action: Schießen wie in der Spielhalle?

MAN!AC testete drei neue Lichtpistolen für Saturn und Playstation: Bringen die aufwendigen Konstruktionen Arcade-Flair?

Seit Namco mit den "Time Crisis"-Automaten den Rückschlag bei Lichtpistolen einführte, versuchen einige Hersteller, diesen Effekt auch bei den Heimkonsolen zu realisieren. Dabei gibt es zwei Varianten: Bei der Version mit beweglichem Schlitten rutscht dieser auf der Pistole eine Plastikrinne entlang. Sobald der Schlitten nach vorne schnalzt, ertönt ein "Klack". Dieses Prinzip nutzt Namco in der Spielhalle bei "Time Crisis" und "Gun Bullet" – die Playstation-Knarre "Guncon 45" muß leider ohne diesen Mechanismus auskommen. Die **Real Arcade Lightgun** (knapp 120 Mark; Muster von Game Planet, Tel.: 0271/8909880) arbeitet nach diesem Prinzip, wobei ein zusätzlicher Trafo zur Stromversorgung angeschlossen wird. Im MAN!AC-Test arbeitete die Pistole zuverlässig, ohne die Genauigkeit der Namco-Gun zu erreichen. Hauptkritikpunkt ist allerdings die zu langsame Mechanik: Wird schnell geschossen, kommt der Schlitten nicht mehr mit und sorgt so für ein unbefriedigendes Spielgefühl. Ähnlich erging es uns mit der **Erazer**-MP von Blaze (knapp 90 Mark, im Fachhandel oder bei Theo Kranz Versand, Tel: 0931/3545222). Hier bewegt sich allerdings kein Schlitten, sondern im Inneren der Waffe schlägt ein Gewicht lärmend gegen das Gehäuse. Die Mechanik arbeitet mit vier Mignon-Batterien und ist abschaltbar, außerdem erlaubt ein Multi-Stecker auch den Saturn-Kontakt. Der "Erazer" wirkt mit seinem Tarnanstrich martialisch, kann aber aufgrund der trägen Mechanik und des Schußbildes nicht begeistern. Im Gegensatz dazu überzeugt die **Scorpion** (knapp 90 Mark, im Fachhandel oder bei Theo Kranz Versand) mit einem nur leicht streuenden Schußbild. Diese Walther-PPK-Nachbildung ist die kleinste und ergonomischste Lichtpistole. Ein abschaltbarer Vibrator sorgt leider nur für eine schwache Umsetzung der Schußgeräusche, dafür ist die Verarbeitung und das Handling gelungen: Der Hahn dient für die Spezialfunktionen (Deckung, Granate), außerdem kann per Sicherung eine von mehreren Autofeuer-Varianten aktiviert werden. Selbst wenn Ihr mit der Namco-Gun zufrieden seid, lohnt sich ein Test der megacoolen "Scorpion".







GEWINNEN MIT MAN!AC

BLAZE-Verlosung

In Zusammenarbeit mit der Highcom GmbH verlost MAN!AC fünf Exemplare der schicken "Scorpion"-Lichtpistole für Playstation und Saturn. Um zu gewinnen, schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Welche Automatenspiele verfügen über Lichtpistolen mit Rückschlag?

A) "Time Crisis" B) "Police Trainer"
C) "Time Crisis 2" D) "Lost World"
E) "House of the Dead" F) "Tracer Power"

Cybermedia Verlag
BLAZE-Verlosung
Wallbergstr. 10
86 415 Mering

Einsendeschluß ist der 20. Juni '98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
MAI			
Bust a Move Arcade	Acclaim	N64	Geschicklichkeit
Gran Turismo	Sony	PS	Rennspiel
Spice World	Sony	PS	Interaktive Musik
Point Blank	Sony	PS	Gun-Shooter
Road Rash 3D	Electronic Arts	PS	Rennspiel
Frankreich '98	Electronic Arts	PS/N64	Sportspiel
Cyball Zone	GT Interactive	PS	Sportspiel
Mission Impossible	Infogrames	N64	Action-Adventure
Supercross feat. JMG	Acclaim	PS	Rennspiel
JUNI			
Crime Killer	Interplay	Playstation	Action
War Games	Electronic Arts	Playstation	Echtzeit-Strategie
Breath of Fire 3	Capcom	PS	Rollenspiel
Kula World	Sony	PS	Denkspiel
WWF Warzone	Acclaim	N64/PS	Sportspiel
Vigilante 8	Activision	PS	Action
GASP	Konami	N64	Beat'em-Up
Klonoa	Namco	PS	Geschicklichkeit
Forsaken 64	Acclaim	N64	Action
JULI			
Colin Mc Rae Rally	Codemasters	PS	Rennspiel
Cruisn' World	Nintendo	N64	Rennspiel
Viper	Laguna	PS	Action
Tobal 2	Square	PS	Beat'em-Up
Dead or Alive	Tecmo	PS	Beat'em-Up

NEWS

Nintendos "64DD" in Japan erneut verschoben

Nach einer offiziellen Verlautbarung wird das Massenspeicher für das N64 auf "irgendwann" 1998 verschoben

Ursprünglich sollte das Disk-Drive mit 2-MByte Zusatz-Speicher in diesem Sommer auf den Markt kommen. Der neue Veröffentlichungstermin wird nur noch vage mit "Ankündigung erfolgt 1998" angegeben – ein Zeichen dafür, daß die Softwareentwicklung für das Laufwerk kaum vorankommt. Es liegt nahe, daß Nintendo ihr 64DD erst dann auf den japanischen Markt bringt, wenn sich das N64-Grundgerät besser verkauft als zur Zeit. Das dürfte allerdings noch dauern – das N64 ist in Japan nach wie vor erheblich unpopulärer als die Konkurrenten Playstation und Saturn.

Bandai stellt "Final Fantasy 7"-Figurenset vor

Cloud und Tifa zum Anfassen: Mit Bandais Hartplastikfiguren schmückt Ihr Euren Wohnzimmerschrank.

Seit Mitte März ist in den USA Bandais "Final Fantasy 7"-Figurenset erhältlich: Das Starterpaket bietet die Rollenspielhelden Cloud, Tifa, Barret und Aeris. Als Bonus liegen eine Chocobo- sowie Froschfigur bei, mit denen Ihr Eure Schützlinge im Spiel reiten lassen und verzaubern könnt. Die Modelle sind in Toys'r'Us-Filialen sowie verschiedenen Videospielketten wie Babbages und EB erhältlich. Ob die Figuren auch in Deutschland erscheinen ist unklar, ebenso wie die Veröffentlichung anderer "FF7"-Helden.



Namco bringt "Micro Machines" in die Spielhalle

Der Japan-Riese beauftragte den "Micro"-Erfinder Codemasters mit der Entwicklung einer Automatenversion

Damit ist Codemasters der erste und einzige europäische Softwarehersteller, der ein Automatenspiel für Namco entwickelt. Die Arcade-Version von "Micro Machines" soll bereits im Herbst in japanischen Spielhallen stehen. Die Playstation-Version "V3" wird in Japan von Namco vertrieben (unten rechts), in den USA ist das Spiel über Midway (rechts) im Handel. Seit einigen Wochen ist die PAL-Version von "Micro Machines V3" als Platinum-Ausgabe für knapp 50 Mark zu haben – Grund für uns, einige der Multiplayer-Bomben zu verlosen.





Codemasters-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Codemasters verlost MAN!AC je eine US- und Japan-Version von "Micro Machines V3" sowie zehn PAL-Fassungen.
Um zu gewinnen, schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Wieviele Spieler können bei "MM V3" zugleich losdüsen?

A) Acht (über Link von zwei Playstations)
B) Acht (mit zwei Multitaps an einer Konsole)
C) Sechzehn (je zwei Spieler teilen sich ein Pad)

Cybermedia Verlag
MMV3-Verlosung
Wallbergstr.10
86 415 Mering

Einsendeschluß ist der 20. Juni '98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 / - **Indiziertes Spiel** — Rare
Mein Name ist Index, deutscher Index.

2 / - **Yoshi's Story** — Nintendo
Statt dem Platz an der Sonne bleibt für den Knuddelsaurier nur die zweite Position: So viel kindlicher Charme ist schwer zu verdauen.

3 / - **Diddy Kong Racing** — Rare
Diddy gibt Gas, er will Spaß: Das bunte Kart-Gerase ist weltweit immens erfolgreich und untermauert Rares Top-Renommee.

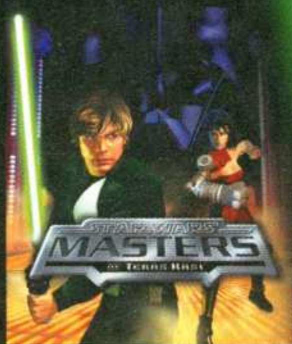
4 / - **Snowboard Kids** — Nintendo
Wohl eher eine Notlösung für Snowboard-Fans: Das brillante "1080" läßt hierzulande noch Monate auf sich warten.

5 / 1 **Fighters Destiny** — Laguna
Schlagkräftige Argumente: Mangels hochkarätiger Konkurrenz bleibt dieser Prügler die einzige Alternative zu "Tekken" & Co.

"lass deinem zorn freien lauf."

(darth vader, das imperium schlägt zurück, 1:34:53)





ERSTES BEAT 'EM UP IM *STAR WARS* UNIVERSUM.

ENTHÄLT U.A. DIE *STAR WARS* CHARAKTERE LUKE SKYWALKER, HAN SOLO, PRINZESSIN LEIA, BOBA FETT UND CHEWBACCA.

ZUM ERSTEN MAL: ARDEN LYN.

PRACTICE-, ARCADE-, ONE-ON-ONE UND TEAM-MODE.

NAHKAMPF MIT WAFFEN WIE LICHTSCHWERT, GAFFI LANZE, BLASTER ETC.







STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI™





GT 64 Championship

Genki/Ubisoft für Nintendo 64, ab Mai in Deutschland



Wer nicht bremst, rutscht in die Absperrung: Vollgas-Piloten schmerzt bei "GT 64" schon bald der Hintern.



"Schafft den Nebel ab!" – der Schlachtruf aller N64-Rennspieler. Der japanische Entwickler Genki hat mit "MRC" bereits eine diesige Drift-Orgie entworfen, nun aber das flehentliche Klagen erhört. Beim offiziellen Rennspiel der "GT"-Serie, in dem 14 Original-Teams in bunten Flitzern um die Championship-Krone fahren, braucht Ihr keine Sichtbeschränkungen hinzunehmen.

Auf drei verschiedenen Stadt- und Landkursen, die auch auf einer jeweils stark erweiterten Route befahrbar sind, semmelt Ihr erstmal ordentlich in die Absperrungen. Erst langsam gewöhnt Ihr Euch an penible Lenkmanöver und kurze Drifts, um die engen Kurven optimal zu nehmen. "Ridge Racer"-Fahrer haben aber das Nachsehen: Wie im echten Piloten-Leben bedeutet eine Kurve vor allem eins, nämlich Bremsen. Danach wird der Wagen quergestellt und mit kontrollierten Schüben aus der Wende gelotst. Zusätzlich zur Wahl des Boliden erlaubt Euch eine Mini-Werkstatt Einstellungen an den Reifen, Spoilern und der Federung: Diese Parameter werden jeweils in fünf Abstufungen auf den aktuellen Kurs angepaßt.

Steigt in die Eisen, um dem Gegner nicht das Heck zu bügeln!

Fairerweise weisen Euch Pfeile den Weg durch die Stadt.

In harten 24-Runden-Rennen wird die Boxengasse zum Schauplatz von Sieg oder Niederlage: Selbst bei reifenschonender Fahrweise sind Tank- und Reparaturstopps fällig. An Mehrspieler-Optionen haben die Entwickler auch gedacht: Für Duelle gibt´s einen Splitscreen.

In unserer 90%-Version beeindruckte die für N64-Verhältnisse ungewöhnliche Fernsicht und das neuartige Fahrverhalten, das zu umsichtigem Bremsen zwingt und zuviel Geschwindigkeit bestraft. Leider läuft die Grafik bisher nicht besonders flüssig und vermittelt einen holprig-rasanten Fahreindruck. Der Test von "GT 64" folgt in der nächsten MAN!AC.



Ganz schön schräg: Nur durch solche Manöver bleibt Ihr im Führungspulk.



Eine drehbare Karte zeigt Euch den Kursverlauf (rechts).





Cruisn' World

Midway/Nintendo für Nintendo 64, im Sommer in Deutschland



Kunstvolle Fahrmanöver sind das Markenzeichen der wilden Straßenkreuzer-Meute: Realismus ist out!



Die erste "Cruisn"-Episode war als Nintendo-Version höchst umstritten: Die einen sprachen aufgrund der Unterschiede zum "Ultra 64"-Automaten von einer "Frechheit", die anderen sahen den grafisch schönen, aber teils ruckligen Ausflug als nette Rennspiel-Alternative. Während der offizielle Nachfolger "Cruisn' World" technisch keine neuen Maßstäbe setzt und auch in der Spielhalle den aktuellen "Model 3"- und "Cobra"-Boliden von Sega und Konami meilenweit hinterherkreuzt, hat Nintendo mit der Heimversion noch eine Scharte auszuwetzen: Schließlich will man bei dieser Episode zeigen, daß die Konsole im Rennspielbereich annehmbare Umsetzungen ermöglicht.



Vergeßt alle Bedenken bezüglich gefährlicher Manöver!

Die Grundidee von "World" ist dieselbe wie beim USA-Vorgänger: Ihr brettert mit exotischen Straßenkreuzern durch eine Vielzahl grafisch unterschiedlicher, bunter Szenarios mit comichaften Überzeichnungen und Klischees: Düsenjäger, Kuhherden und Fliegendreck begleiten Euer Rennen. Am markantesten wird die Differenz zu gängigen Rennspielen beim dramatisch vereinfachten Fahrverhalten: Die weltumspannenden Events bestrafen jedes Bremsmanöver. Bei diesem grotesken Rennzirkus geht's um röhrende Burnouts, Segelflug-Hüpfer und Intermezzi auf zwei Rädern. Daß die N64-Variante grafisch nicht an den Automaten heranreicht, ist absehbar, viele Arcade-Details wurden bei den begradigten Weichzeichner-Strecken auf dem N64 wegrationalisiert. Ein wichtiges Mehrspieler-Feature fehlt ebenfalls: In modernen Spielhallen dürfen vier Personen gegeneinander fahren, in der Heimversion können nur zwei Kreuzfahrer zur Odyssee quer über den Globus (und im Weltraum) antreten.



Da bleibt wohl ein Auge trocken: Ab in die Wüste!



Steilwand-Rennen: Erwartet keinerlei realistische Kursgestaltung!



Volle Pulle durch den Tempel: World-Cruiser kennen kein Pardon.





NEWS

Command & Conquer: Gegenschlag

Virgin/Westwood für Playstation, ab September in Deutschland

PS Die Schlacht tobt: Virgin schickt Echtzeit-Generäle der Alliierten und der Soviets erneut an die Playstation-Front. „Command & Conquer: Gegenschlag" basiert auf dem zweiten "C&C" und versorgt Euch mit 34 neuen Kriegsschauplätzen und den jüngsten technischen Erungenschaften aus den Militärlabors. Der grundlegende Schlachtplan bleibt gleich: Sammelfahrzeuge schürfen Erz aus den Minen und karren es quer durch die feindlichen Linien in Eure Raffinerien. Mit dem gewonnenem Verteidigungs-Etat finanziert Ihr Panzer, Kampfjets und Atom-U-Boote. In hektischer Echtzeit-Strategie-Manier kommandiert Ihr Roboter und Fahrzeuge über die 2D-Schlachtfelder, errichtet eine Basis und kümmert Euch gleichzeitig um den notwendigen Nachschub. Auf verschneiten Winterlandschaften und in grünen Hügeln gruppiert Ihr Infanterie und Panzer zu schlagkräftigen Armeen und schickt sie per Knopfdruck in den Kampf. Bei Scharmützel in feindlichen Gebäuden steht überlegtes Taktieren im Vordergrund, da Ihr auf den Nachschub verzichten müßt: Ihr habt nur eine begrenzte Zahl Roboter zur Verfügung – sind die Blech-Lanzer schrottreif geschossen, ist die Mission fehlgeschlagen. Ein Balken über jeder Einheit zeigt, wie lange sie dem gegnerischen Beschuß noch standhält. Ramponierte Fahrzeuge werden in der Werkstatt wieder auf Vordermann gebracht, ein mobiler Mechaniker kümmert sich um angeschossene Infanteristen.


Blitzgewitter: Tesla-Spulen verteidigen die Basis wirkungsvoll gegen feindliche Verbände.


Kein Seemannsgarn: Die neuen russischen Wolf-U-Boote sind für alliiertes Radar unsichtbar!

C&C-Befehlshaber freuen sich auf neue Einheiten: Der MAD-Panzer steht sowohl Soviets als auch Alliierten zur Verfügung. Einmal ausgelöst, entfacht seine Bordkanone ein Erdbeben der Stärke 6 und reißt mit einer Schockwelle feindliche Truppen in den Tod. Alliierte Strategen überraschen die rote Gefahr mit dem Chrono-Panzer: Via Zeitmaschine teleportiert sich der Tank über das Schlachtfeld und greift den Feind im Hinterland an. Verzweifelte Generäle investieren ihre Einnahmen in einen Sprengwagen. Mit einer schlagkräftigen Bombe auf der Ladefläche rast der Kamikaze-Truck mitten in die feindliche Basis und macht mit einem Donnerknall den Soviet-Stützpunkt dem Erdboden gleich. Stalins Schergen wehren sich mit Wolf-U-Booten, die für westliche Radars unsichtbar sind und aus dem Versteck tödlichen Boden-Raketen abfeuern. Der Elektrobot packt einen Tesla-Generator in seinen Tornister und setzt alliierte Bataillone unter Hochspannung. Wegen des schweren Gepäcks fällt er im Marschtempo etwas hinter seine Kollegen zurück, dafür schützt ihn seine starke Panzerung länger gegen feindliche Angriffe. Aufrüstung hat ihren Preis: Im Vergleich zu normalen Infanteristen kostet der Hightech Soldat ein kleines Vermögen.


Atomschlag: Die Soviet-MIG feuert ihre tödliche Last direkt in das Zentrum der Alliierten-Basis.


Neue Einheiten: Sprengwagen, Wolf-U-Boot, Tesla- und Chrono-Panzer bereichern den "C&C 2"-Fuhrpark.


Energieentladung: Mit dem tragbaren Tesla-Generator brennen die Elektrobots ihren Gegner nieder.


Vom Nachschub abgeschnitten kämpft Ihr in Gebäuden.



Für ausdauernden Spielspaß sorgen versteckte Bonus-Missionen und ein erweiterter Multiplayer-Einsatz. Entlockt Euch die Ein-Fronten-Schlacht nur ein müdes Lächeln, solltet Ihr im gleichzeitigem Kampf gegen drei Gegner die richtige Herausforderung finden.



•••Sony-Ninjas im Anmarsch: In MAN!AC 5/98 haben wir das atmosphärisch dichte Ninja-Abenteuer "Tenchu" noch als Import getestet, jetzt freuen sich PAL-Jünger auf den blutigen Einsatz als Schattenkämpfer. Activision wird den Titel im Herbst hierzulande veröffentlichen, ob die zahlreichen Gewaltszenen zensiert werden, ist noch nicht bekannt.



THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

Laden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr, UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,--. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.


Batman & Robin (Mai) (PS) 84,95 · Warhammer 2 Dark Omen (PS) 89,95 · Bomberman World (Juni) (PS) 79,95 · Vigilante 8 (Juni) (PS) 89,95


Resident Evil 2 (PS) 99,95 · Total NBA 98 (Mai) (PS) 79,95 · Rascal (PS) 89,95 · Nightmare Creatures (PS) 79,95


Tomb Raider 2 (PS) 89,95 · Deathtrap Dungeon (PS) 89,95


Final Fantasy 7 (PS) 99,95 · Formel 1 '97 (PS) 109,95


Newman H. Racing (PS) 89,95 · Command&Conquer 2 (PS) 89,95


Theme Hospital (PS) 89,95 · Riven - Myst 2 (PS) 114,95

SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION VALUE PACK

nur begrenzte Stückzahl

323,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:	
SONY PLAYSTATION VALUE PACK	323,-
WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD	
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,95
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	44,95
ANALOG PAD ORG.D.SHOCK (MAI)	79,95
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,95
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.)	119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	39,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,95
ACTUA TENNIS (MAI)	89,95


ALUNDRA (MAI) (PS) 89,95

AIRONAUTS (JUNI)	89,95
ALUNDRA (MAI)	89,95
ARMORED CORE (JUNI)	89,95
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,95
BATMAN UND ROBIN (MAI)	84,95
BEAST WARS	89,95
BLOODY ROAR - BEAST	84,95
BOMBERMAN WORLD (JUNI)	79,95
BRAHMA FORCE	84,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI)	89,95
BUGGY (MAI)	89,95
BUSHIDO BLADE	89,95
BUST A MOVE 3	59,95
CART INDY CAR-WORLD SER. (MAI)	79,95
CIRCUIT BRAKERS (JUNI)	89,95
COLIN MCRAE RALLY (JULI)	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95
CRIME KILLER (JUNI)	89,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
DIABLO	89,95
DODGEM ARENA (MAI)	84,95
DREAMS	89,95


DIABLO (PS) 89,95

EVERYBODYS GOLF (JUNI)	79,95
EXTREME SNOWBOARD (MAI)	89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,95
FIFA – FRANKREICH 98 – WM (MAI)	89,95
FIGHTING FORCE	99,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 97	109,95
FORSAKEN	89,95
GEX 2 (GEX 3D)	89,95
GHOST IN THE SHELL (JUNI)	89,95
GOLDEN GOAL (MAI)	89,95
GRAN TURISMO (MAI)	99,95
HEART OF DARKNESS (JULI)	89,95
HUGO 1 (MAI)	94,95


FORSAKEN (Mai) (N64) 129,95 (PS) 89,95

INDY 500	89,95
JET RIDER 2	79,95
KICK OFF WORLD (MAI)	89,95
KLONOA (JUNI)	89,95
KULA WORLD (JUNI)	89,95


GEX 2 (GEX 3D) (PS) 89,95

LUCKY LUKE	94,95
MAGESLAYER (MAI)	89,95
MASTERS OF TERAS KASI	99,95


FIFA: WM Frankreich 98 (MAI) (N64) 119,95 (PS) 89,95

MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN 8	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEN IN BLACK (MAI)	89,95
MOTORHEAD (MAI)	89,95
N2O-NATURAL ADRENALIN (MAI)	89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,95
NBA LIVE 98	89,95
NBA PRO 98	99,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!



0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

cybermedia

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31 / 57 16 01
0180 52 11 844

NEED FOR SPEED 3	89,95
NEWMAN HAAS RACING	89,95
NHL 98	89,95
NHL FACE OFF 98	79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,95
NIGHTMARE CREATURES	79,95
NINJA	99,95

NEED FOR SPEED 3 (PS) 89,95

ONE (MAI)	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PITFALL 3D	89,95
PLANE CRAZY (JUNI)	94,95
POINT BLANK (MAI)	89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JUNI)	159,95
POWERBOAT RACING	69,95
PREMIER MANAGER 98	89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,95
RASCAL	89,95
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,95
RESIDENT EVIL 2	99,95
SPIELEBERATER RESIDENT EVIL 2	19,99
CONTROL PAD RESIDENT EVIL	69,95

GRAN TURISMO (Mai) (PS) 99,95

RIVEN - MYST 2	114,95
ROAD RASH 3D (MAI)	89,95
SENTINEL RETURNS (JULI)	89,95
SHADOW GUNNER (JUNI)	94,95
SKULL MONKEYS	89,95
SNOWRACER 98	89,95

ONE (MAI) (PS) 89,95

SPAWN	79,95
SPICE WORLD (MAI)	49,95
STEEL REIGN	79,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
SUPERCROSS 98 (MAI)	84,95
SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95
TENNIS ARENA 2 (MAI)	94,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIME CRISIS (OHNE PISTOLE)(MAI)	89,95
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOTAL NBA 98 (MAI)	79,95
TREASURES OF THE DEEP (JUNI)	89,95
UBIK	99,95
V-BALL	89,95
V-RALLY	89,95
VIGILANTE 8 (JUNI)	89,95
VIPER (JULI)	89,95
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,95
VS. (VERSUS) (MAI)	99,95
WARGAMES (JUNI)	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI)	79,95
WORLD RALLY CHAMP.T.MAK.(MAI)	94,95
WRECKING CREW	99,95
WWF WARZONE: RAW IS WAR (JUL)	89,95
X-COM APOCALYPSE (JUNI)	94,95
XENOCRACY	94,95
YOUNGBLOOD	89,95

Angebote des Monats


Soviet Strike (SA) 24,95 — Blazing Dragons (SA) 19,95

JETZT ZUM KNALLERPREIS: MAXI-SET
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS&TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + "SOVIET STRIKE"
294,-

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET	294,-
GRUNDGERÄT+ SOVIET STRIKE	
SEGA SATURN MEGA ACTION SET	333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK	
6-PLAYER-ADAPTER ORIG.	29,95
CONTROL PAD ORIG.	44,95
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG.	59,95
LENKRAD ARCADE RACER ORIG.	89,95
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	49,95
ATARI GREATEST HITS	74,95
ATLANTIS - 2CD	89,95
BEDLAM	79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,95
BURNING RANGERS (JUNI)	89,95
COMMAND & CONQUER	79,95
COURIER CRISIS (MAI)	89,95
CROC	89,95
DARK SAVIOUR	74,95
DRAGON FORCE	89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,95
HOUSE OF DEAD	89,95
HOUSE OF DEAD (+ GUN)	119,95
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
NASCAR '98	89,95
NBA LIVE '98	89,95
NBA ACTION 98	89,95
NHL '98	89,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,95
PANZER DRAG. SAGA-4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	89,95
RESIDENT EVIL	89,95
RETURN FIRE	89,95
RIVEN - MYST 2 (JUNI)	89,95
SEGA TOURING CAR	99,95
SHINING FORCE 3 (JUNI)	89,95
SHINING THE HOLY ARK	89,95
SONIC R - SONIC T.T.	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	94,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WARCRAFT II	89,95
WINTER HEAT	94,95


SHINING FORCE 3 (MAI) (SA) 89,95

WORLD LEAGUE SOCCER (MAI)	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	99,95

Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD	
CON. PAD ORIG. VER. FARBEN	54,95
CONTR.PAD TRID. PRO COMBO	59,95
(INKL. MEM. 0,25 MEG)	
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALEN, MEM.CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.)	129,95
GAME BUSTER	99,95
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95


Castlevania 3D (N64) 139,95 — Yoshi's Story (N64) 89,95

HYPER PAK(RUMBLE+ MEM.CRD)	49,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER(MAI)	129,95
AERO GAUGE (JUNI)	144,95
AEROFIGHTER ASSAULT	139,95
BANJO & KAZOOIE (JULI)	89,95
BOMBER MAN 64	89,95
BUST A MOVE 2 (MAI)	109,95
CASTLEVANIA 3D	139,95
CRUISIN WORLD (JUNI)	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES (MAI)	129,95
EXTREME G	119,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	129,95
FIFA: FRANK. 98 – WM (MAI)	119,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN (MAI)	129,95
G.A.S.P. (MAI)	149,95
GOEMON MYST. NINJA	149,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	89,95
LAMBORGHINI 64	129,95
LYLAT WARS(OHNE RUMB)	89,95
MARIO KART 64	89,95
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE (MAI)	129,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,95

NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER
289,-

NBA COURTSIDE (MAI)	89,95
NBA PRO 98	139,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	119,95
OLYMPIC HOCKEY 98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR (MAI)	129,95
RECKING BALLS (MAI)	129,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
SUPER MARIO 64	89,95
SPIELEBER. SUPER MARIO 64	24,80
TENNIS ARENA 2 (JUNI)	139,95
TETRISPHERE	89,95
TUROK	99,95


BANJO & KAZOOIE (JULI) 89,95

WAYNE GRET. HOCK. 98 (MAI)	129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WETRIX (MAI)	129,95
WWF WARZONE (JUNI)	129,95
VIRTUAL CHESS 64 (MAI)	119,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

SPACE BEAMER

DER NR 1 HIT AUS DEN USA ("TOY OF THE YEAR 97") JETZT IN DEUTSCHLAND: STRAHLUNG ABSOLUT UNGEFÄHRLICH DANK SPEZIELLER INFRAROT-TECHNIK

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95



TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES	39,95
ALONE I.T. DARK 2 - JACK IS BACK	19,95
AMOK	39,95
ANDRETTI RACING (ENGL.ANL.)	39,95
BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
BUST A MOVE 3	59,95
CLOCKWORK KNIGHT 2	39,95
CRIMEWAVE	14,95
DARKLIGHT CONFLICT	24,95
FORMULA KARTS	39,95
JOHNNY BAZOOKATONE	14,95
MADDEN NFL '97	14,95
MASS DESTRUCTION	49,95
NBA LIVE 97	24,95
NFL QUARTERBACK CLUB 96	14,95
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,95
OLYMPIC SOCCER	19,95
PARODIUS DELUXE	14,95
SHELLSHOCK	24,95
SOVIET STRIKE	24,95
STARFIGHTER 3000	19,95
SWAGMAN	39,95
THUNDERHAWK 2	24,95
TOMB RAIDER	59,95
TORICO	49,95
VIRTUA HYDLIDE	29,95
VIRTUAL GOLF	24,95
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	29,95

Playstation

ADIDAS POWER SOCCER – PLAT.	49,95
AIR COMBAT - PLATINUM	49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95
DESTRUCTION DERBY 2- PLAT.	49,95
FADE TO BLACK - PLATINUM	44,95
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	44,95
FORMEL 1 – PLATINUM	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO PLAT	49,95
INT. TRACK & FIELD - PLATINUM	44,95
MASS DESTRUCTION	69,95
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	49,95
PANDEMONIUM–PLATINUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE-PLATINUM	49,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION-PLAT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
SOUL BLADE (MAI) - PLATINUM	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,95
WORMS - PLATINUM	44,95
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	69,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version





Das Turnier der stählernen

Die "Tekken 3"-Schläger kommen: MAN!AC informiert Euch über Hintergründe, Story-Verstrickungen und Kampfstrategien.

Darauf haben alle Prügelspielfans gewartet: Namco vervollständigt die "Tekken"-Trilogie und schockt die Beat'em-Up-Konkurrenz mit einer Unzahl neuer Manöver, Spezialsituationen, geheimer Kämpfer und Spielmodi. Fans mit Internet-Anschluß tummeln sich seit Monaten auf dem Namco-Server, studieren Move-Listen, Hintergrundgeschichten sowie Screenshots und tauschen im Chat Gerüchte aus. Wer nicht den ganzen Tag vor dem Bildschirm verbringen will, besorgt sich den "Tekken"-Comic.



Heihachi räumt auf: Der erste Teil des Tekken-Comics erschien vor einem Jahr in den USA.

Was macht die Serie so beliebt? Als 1995 der erste Teil für die Playstation umgesetzt wurde, mußten sich die 32-Bitler mit Polygonblitzern und Flackereien herumschlagen: Die Grafik war im Vergleich zum damaligen Konkurrenten "Toshinden" bescheiden, doch kein Prügelheld schaffte es, Hiebe so dynamisch auszuführen wie die "Tekken"-Schläger. Das Konzept "Animation statt Special-FX" spiegelte sich auch ein Jahr später in der zweiten Episode wieder: Die Bitmap-Hintergründe waren minimalistisch, Lei und Co. bewegten sich dafür flink und geschmeidig. Auch im dritten Teil wurde auf aufwendige Hintergründe verzichtet, und das Augenmerk auf die Akteure gelegt.

Besonders Kampfsportfans halten diesen Schwerpunkt für wichtig: Kombiniert mit authentischen Kampfstilen entsteht echtes Eastern-Feeling. In "Tekken" findet Ihr bekannte Martial-Arts-Techniken wie Kung-Fu, Drunken-Stil, Taekwondo und Thaiboxen. Fight-Fetischisten freuen sich besonders über weitgehend unbekannte Stilrichtungen wie das brasilianische Capoeira und Hwoarang-Do, einer Vorform des Taekwondo. Außerdem wurden das schwungvolle Capoeira und der torkelnde Drunken-Stil (besoffen im Ring) im 2D-Prügelspiel bislang kaum stilecht simuliert. Auch Elemente aus anderen Prügelspielen wurden übernommen, um die Kampfsportarten realistisch umzusetzen: So könnt Ihr ähnlich den "Bushido Blade"-Fightern bei Hwoarang zwischen vier verschiedenen Grundstellungen







Die Tekken-Serie im Vergleich: Im ersten Turnier nervten derbes Polygonclipping und Flackereien, der neuste Teil besitzt nicht nur eine fehlerfreie Optik, sondern ist auch noch rasend schnell.

Fäuste

COMIC-UMSETZUNG

Gon im Videospiel





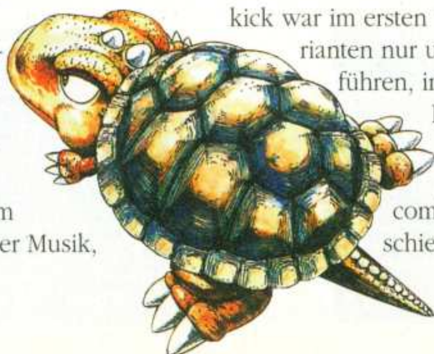
Auf dem Super NES jagt Gon noch Haie (siehe oben), bei "Tekken 3" greift er die Gegner mit seinem Feuerodem an.

Manga-Fans aufgepaßt: In "Tekken 3" dürft Ihr den putzigen Japano-Saurier Gon freispielen. Treue MAN!AC-Leser kennen Gon von unserem Cover der Ausgabe 8/94. Die Keilerei ist jedoch nicht der erste Videospielauftritt des pummeligen Comic-Dinos: Schon 1994 hüpfte und purzelte Gon durch die Levels seines eigenen Nintendo-Moduls. Ganz nach dem Comic-Vorbild wird Gon von seinen Dschungel-Kollegen geneckt, Ihr sorgt für die standesgemäße Rache: Ein Affe klaut Eure letzten Äpfel, Ihr hetzt ihn durch Jump'n'Run- und Mode-7-Levels und vermöbelt ihn nach Strich und Faden. Auch den Wal aus dem "Tekken 3"-Abspann findet Ihr in dem acht MBit starken Modul wieder: Seine Fontäne schleudert Euch weit ins Meer hinaus, wo Ihr mit Ebbe und Flut kämpft und Haien in die Schwanzflosse beißt. Den Schwanzschlag sowie die Kopfnuß dürft Ihr auch hier als vernichtende Waffe einsetzen. Die Grafik war zwar nicht besonders spektakulär, jedoch fehlerfrei und mit einigen Gag-Animationen ausgeschmückt. Das Modul erschien nur in Japan und nervte auf Dauer: Die Duelle mit den Dschungeltieren, ein Hauptteil des Spiels, endeten meist in wildem Herumgehämmere auf den Buttons.



Der Kleine mit dem bösen Blick: Der putzige Gon schmückte bereits im August '94 das MAN!AC-Cover.

wählen, aus denen sich jeweils unterschiedliche Schläge ergeben. Entwickler anderer 3D-Keilereien befassen sich nicht so intensiv mit realem Kampfsport und statten ihre Helden mit frei erfundenen oder wild zusammengewürfelten Techniken aus. Namco hingegen zerrt reale Kämpfer ins Motion-Capture-Studio, die sich im Eifer des Gefechts auch mal gegenseitig K.O. schlagen. Daß sich die Prügelspielexperten mit dem Hintergrund des Kampfsports befaßt haben, merkt Ihr auch an Pausen-Animationen und dem Hintergrundsound: Die Capoeira-Technik basiert auf dem Rhythmus brasilianischer Musik, "Maestre" Eddy tanzt in jeder Pause seine Grundschritte, auf seiner Insel lauscht Ihr einem groovigen Capo-Remix.



Auch in der Entwicklung des Kampfsystems unterscheidet sich "Tekken" von den Genre-Kollegen: Statt den Kämpfern nur einen Haufen neue Specials zu verpassen, wurden die bestehenden Kampftechniken verfeinert. Marshall Laws Saltokick war im ersten "Tekken" in zwei Varianten nur umständlich auszuführen, im dritten Teil könnt Ihr ihn mit einem einfachen Tastendruck an zahlreiche Kickcombos hängen, mit verschiedenen Geschwindigkeiten, Richtungen und Sprunghöhen sowie doppelt ausführen. Da die schwerfällige Technik leicht zu blocken ist, dürft Ihr den Saltokick in "Tekken 3" obendrein im Sprung abbrechen, auf den Schultern landen und anschließend wieder aufspringen. Ohne einen neuen Spezialschlag sind so zahlreiche neue Angriffsvarianten möglich.

Neue Moves haben die Kämpfer natürlich auch gelernt. Hinzu kommen die verfeinerten Spezialsituationen, die ein "Tekken"-Duell so spannend gestalten: Während Ihr im ersten Teil den Gegner aus dem Sprint nur umrennen konntet, reißt Ihr ihn in der zweiten Episode zu Boden und hämmert mit den Fäusten auf ihn ein. Als Unterlegener könnt Ihr im dritten Turnier die Schläge blocken und einen Abwehrgriff ansetzen. Auch das Aufstehen hat Namco deutlich verfeinert: Heranstürmende Gegner empfangt Ihr im Liegen mit einem Tritt gegen das Schienbein, flinke Rollen in alle Richtungen sowie Rempler beim Aufstehen machen selbst einen niedergeschlagenen Kontrahenten höchst gefährlich.

Damit Ihr die Charaktere nicht durcheinanderbringt, haben wir die "Tekken"-Story auf den folgenden zwei Seiten zusammengestellt. *oe*





DIE TEKKEN

PAUL PHÖNIX



Als alter Freund von Marshall und Forest ist Paul oft im Trainings-Dojo der Laws anzutreffen: Am liebsten braust er jedoch mit seinem Chopper über die Highways. Paul ist der kräftige Sohn, den sich Heihachi immer wünschte, Kuma ist deshalb ein wenig eifersüchtig. Für das neuste Tekken-Turnier hat sich Paul einen Bart wachsen lassen.

☒ TEKKEN ☒ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

LING XIAOYU



Die hübsche Schülerin Ling träumt von einem gigantischen Vergnügungspark in ihrer Heimat China: Um ihre Vision zu verwirklichen, hat sie es auf Heihachi und seine mächtige Mishima Corporation abgesehen. Ihre verschiedenen Kung Fu-Stile machen sie sehr gefährlich, nur eine Sache ängstigt sie: Beim Anblick ihres Mathe-Lehrers beginnt sie zu schlottern.

☐ TEKKEN ☐ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

PANDA



Die knuddelige Kuschelbärin nimmt an der Seite ihres Herrchens Ling am Turnier teil: Den Kampfstil "Advanced Bear Fighting" hat ihr Heihachi beigebracht, damit sie ihre Pflichten als Lings Bodyguard erfüllen kann. Obwohl sich die Bärin mit allen Tekken-Helden gut stellt, hat sie einen lästigen Verfolger: Kuma weicht Ihr nicht von der Pelle.

☐ TEKKEN ☐ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

FOREST LAW



Als Sohn von Marshall ist Forrest bestens mit Kung Fu-Techniken vertraut. Sein Vater hat ihm die Teilnahme am Turnier verboten, erst als Paul mit seinem Motorrad bei den Laws vorbeischaut, ist der übermütige Kampfkünstler nicht mehr zu bremsen. Da Paul ihm mehr Kampfkompetenz zutraut als seinem Vater, ist er etwas hochmütig.

☐ TEKKEN ☐ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

ANNA WILLIAMS



Die gebürtige Irin kam zum ersten Tekken-Turnier, um ihre Schwester Nina zu retten: Dr. Bosonovitch wollte das arme Mädchen als Versuchskaninchen für seine Kälteschlaftechnik mißbrauchen. Beide wurden eingefroren und erst 19 Jahre später wieder aufgetaut. Deshalb trübt seit dem ersten Teil kein Fältchen die Schönheit der beiden Schwestern.

☒ TEKKEN ☒ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

NINA WILLIAMS



Wie Schwesterchen Anna hat Nina ihre Kampfkunst vom verstorbenen Vater Robert Williams gelernt: Die flotte Mischung aus Martial Arts und Aikido zielt auf die Knochen des Feindes, demnach brecht Ihr dem Gegenüber bei den meisten Würfen Arme und Beine. Im T3-Turnier steht sie unter der Macht des Kampfgottes und hat den eigenen Willen verloren.

☒ TEKKEN ☒ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

MARSHALL LAW



Nach zwei Tekken-Turnieren kostet Marshall seinen Ruhm in vollen Zügen aus: Sein Restaurant ist immer gefüllt, seine zwei Dojos empfangen täglich neue Schüler. Nur um die Gesundheit seines übermütigen Sohnes ist er besorgt und hat ihm die Teilnahme strickt untersagt. Im Augenblick streitet er mit seinem Freund Paul über die Pflichten als Vater.

☒ TEKKEN ☒ TEKKEN 2 ☐ TEKKEN 3

YOSHIMITSU



Der Kopf der Manji-Ninja-organisation ist ein enger Freund von Dr. Bosonovitch und brütet mit ihm im Versuchslabor über zwielichtigen Experimenten. Als er Jack bestehlen wollte, verlor er einen Arm und muß nun mit einem biomechanischen Ersatz auskommen. Um seine Freunde zu unterstützen, nimmt er auch am dritten Turnier teil.

☒ TEKKEN ☒ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

KUNIMITSU



Die Ninja-Kämpferin ist aus Yoshimitsus Manji-Clan ausgestiegen und befindet sich seither auf der Flucht: In "Tekken 2" stellt sie sich ihrem Gegenspieler, um den Disput zu klären. Auch Kunimitsu läßt keine Gelegenheit zum Diebstahl aus: Michelles indianische Kostbarkeiten konnte sie jedoch nicht stibitzen – die flinke Kämpferin wurde auf frischer Tat ertappt.

☒ TEKKEN ☒ TEKKEN 2 ☐ TEKKEN 3

BEAK DOO SAN



Beak ist ein Meister des Taekwondo und beeindruckt im zweiten Tekken-Turnier mit seinen blitzschnellen Kick-Combos. Um sich fit zu halten trainiert er jeden Tag mit seinem Schüler Hwoarang Kicks und Spagate: Seinen Dreifachsprungkick hat er ihm in einer besonders schmerzhaften Version beigebracht. Der Streit mit Marshall Law berührt ihn nur wenig.

☐ TEKKEN ☒ TEKKEN 2 ☐ TEKKEN 3

DR. BOSONOVITCH



Yoshimitsus Retter beschäftigt sich mit der Tiefkühltechnik und benötigt Orges Blut, um seine Forschungen zu beenden. Auch Jacks Maschinenkörper hat er konstruiert. Sein großer Gegenspieler ist der geheimnisvolle Dr. Abel, der B's Erfindungen unter allen Umständen vernichten möchte: Zu diesem Thema solltet Ihr Jacks T3-Abspann studieren!

☐ TEKKEN ☐ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

DR. ABEL



Dr. Abel ist der Erzfeind von Dr. Bosonovitch und tritt bei keinem Tekken-Turnier als Kämpfer in Erscheinung: Nur in den Abspännen könnt Ihr ihn entdecken! Um Jack - Dr. B's Lebenswerk - zu vernichten, hat er den bestechlichen Hong Kong-Cop Brian wieder zum Leben erweckt und in den Kampf geschickt. Nebenbei arbeitet er einem Satellitenlaser!

☐ TEKKEN ☐ TEKKEN 2 ☐ TEKKEN 3

HWOARANG



Der rauhe Straßenkämpfer hat sich nach der Vorform des Taekwondo "Hwoarang Do" benannt: In einem Duell mit Jin war er zwar nicht unterlegen, mußte jedoch einen Gleichstand hinnehmen. Seit diesem Tag sinnt er auf eine Revanche und nimmt deshalb am Tekken-Turnier teil. Nachdem Beak dem Kampfgott unterlag, will er auch seinen Meister rächen!

☐ TEKKEN ☐ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

JACK



Jack ist die perfekte Zerstörungsmaschine: Nachdem seine leibliche Hülle starb, kopierte Dr. Bosonovitch seinen Geist in den Speicher eines Jack-2-Metallkörpers. Dieser wurde von Dr. Abel zerstört, doch das kleine Mädchen Jane fand ihn wieder. Jacks neustes Outfit ist der Prototyp eines noch unbekannten Kampfanzugs, der sogar Laserwaffen in den Armen verbirgt.

☒ TEKKEN ☒ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

BRYAN FURY



Interpol-Agent Bryan wurde in einer Schießerei in Hong Kong getötet und von Dr. Abel reanimiert: Der Zombie-Fighter ist Kickboxmeister und spürt keinen Schmerz. Seine Feindschaft mit Lei rührt aus der Vergangenheit: Lei hat gegen Bryan wegen Verbindungen zur Drogenmafia ermittelt, nach Bryans mysteriösen Tod konnte er jedoch nichts beweisen.

☐ TEKKEN ☐ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

JIN KAZAMA



Der Sohn von Jun fand erst mit fünfzehn heraus, daß sein Vater der finstere Kazuya ist: Er verließ seine Mutter und trainierte in der Karateschule von Heihachi. Doch sein Vater schloß einen Pakt mit Devil und verkaufte ihm Jins Seele. Seit Devil von Jin Besitz ergriffen hat, ist Jin zu einem nahezu unbesiegbaren Kämpfer mutiert: Seht dazu Jins Abspann!

☐ TEKKEN ☐ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

JUN KAZAMA



Die niedliche Jun ist eine Meisterin des Shaolin-Kung Fu und dank Schnelligkeit und Abwehrgriffen eine große Bedrohung für jeden Kämpfer. Ihr folgenschweres Techtelmechtel mit Kazuya verdrängt die WE-Agentin und macht sich lieber Sorgen um ihren besessenen Sprößling Jin. Ihre aufgeschlossene Art macht sie bei allen Kämpfern sehr beliebt.

☐ TEKKEN ☒ TEKKEN 2 ☐ TEKKEN 3

ORGE



Orge wird auch der Gott des Kampfes genannt: Legenden besagen, daß der Fiesling eine biologische Superwaffe ist, die Außerirdische vor Millionen Jahren auf unserem Planeten vergessen haben. Orge durchstreift die Erde nach willenstarken Seelen, die er sich unterwirft. Orge ist der Feind aller Kämpfer; Freunde oder Verbündete gibt es für ihn nicht.

☐ TEKKEN ☐ TEKKEN 2 ☒ TEKKEN 3

-STORY

 HASS  FREUNDSCHAFT  INTERESSE  VERWANDSCHAFT

KUMA



Der stämmige Bär ist das Haustier von Turnier-Organisator Heihachi. Seine größte Liebe gilt Lings Pandabärin, der er im "Tekken 3"-Abspann einen Strauß Blumen überreichen möchte. Leider will Panda nichts von Kuma wissen. Kuma heißen eigentlich zwei verschiedene Bären: Heihachis erster Schmusebär kam bei einer Reise ums Leben.

[X] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [X] TEKKEN 3

EDDY GORDO



Der wendige "Capoeira Maestre" wuchs in einer der reichsten Familien Brasiliens auf. Wie sein verstorbener Vater kämpft er im Auftrag der Regierung gegen die mächtigen Drogenkartelle. Eddy interessiert sich obendrein für Heihachis kraftvollen Karatestil, der ihn vor allem wegen der vielen rücksichtslosen und brutalen Schlägen beeindruckt.

[ ] TEKKEN [ ] TEKKEN 2 [X] TEKKEN 3

BRUCE IRVIN



Der stämmige Thaiboxer trat nur im zweiten Tekken-Turnier zum Kampf an: Als Heihachis Leibwächter bevorzugt er kompromißlose Geraden und schmetternde Ellenbogenhiebe. Seine Schläge sind zwar kraftvoll, jedoch sehr langsam: Beherrscht Ihr Eure Abwehrgriffe, besiegt Ihr den Hünen ohne Probleme. Achtet im Kampf auf seine Rückwärtssaltos!

[ ] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [ ] TEKKEN 3

ANGEL



Der hübsche Gegenpol zu Devil sorgt sich um den geheimnisvollen Pakt zwischen ihrem Rivalen und Kazuja: Unter allen Umständen möchte sie einen Zusammenschluß der beiden verhindern und nimmt deshalb am zweiten Tekken-Turnier teil. Wie Devil kombiniert sie Kazuyas Hiebe mit ihrem tödlichen Energiestrahl, den sie auch im Flug abschießt.

[ ] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [ ] TEKKEN 3

HEIHACHI MISHIMA



Der Vater von Kazuya ist der Boss des mächtigen Mishima Finanzimperiums: Seine private Schlägertruppe "Tekken Force" räumt ihm jeden Widersacher aus dem Weg. Er organisiert das "Tekken 3"-Turnier, um Jins Pakt mit dem Devil zu entlarven und Devils Kräfte für seine Ziele zu nutzen. Von seinem Wrestlingfreund Armor King hat er die Powerbomb gelernt.

[X] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [X] TEKKEN 3

GANRYU



Auch Sumomeister Ganruy ist ein Leibwächter des großen Heihachi: Seine mächtigen Prankenhiebe und flinken Stöße mit der flachen Hand machten ihn besonders im zweiten Teil zu einem gefürchteten Gegner. Nachdem ihm Yoshimitsu all seine Ersparnisse samt Lieblingsteddy geklaut hat, ist er stinksauer nach Hause gegangen.

[X] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [ ] TEKKEN 3

DEVIL



Der teuflische Endgegner aus "Tekken 2" hat mit Kazuya einen okkulten Pakt geschlossen: Devil will seine Kräfte mit Kazuyas Sohn Jin vereinen und so zum mächtigsten Kämpfer der Welt werden. Nur Jins Mutter Jun hat ein Auge auf ihren Sprößling. Devils Kampftechnik ist identisch mit der von Angel – seine Schläge sind jedoch wesentlich kraftvoller.

[ ] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [ ] TEKKEN 3

KAZUYA MISHIMA



Der Sohn von Heihachi und Adoptivbruder von Lee hat einiges auf dem Kerbholz: Im Vorgänger entführte er Michelles Mutter, ein teuflischer Pakt mit Devil liefert selbigem die Seele seinen Sohnes Jin aus. Jin wiederum ist das Ergebnis einer heißen Affäre mit Jun, die den Fiesling gleich anschließend rausgeschmissen hat. Freunde hat Kazuya keine...

[X] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [ ] TEKKEN 3

LEE CHAOLUNG



Der gewandte Kicker wurde in frühster Jugend von Heihachi adoptiert und in der Kampfkunst ausgebildet. Sein Gewissen verbietet ihm jedoch, an den dunklen Machenschaften der Mishima-Familie mitzuwirken. Seine positive Einstellung hat ihm Altmeister Wang zum Freund gemacht, der täglich mit ihm trainiert. Von seinem Bruder wird er immer nur vermöbelt.

[X] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [ ] TEKKEN 3

MICHELLE CHAN



Julias Mutter Michelle hat sich im ersten Turnier die gestohlenen Familienschätze von Kunimitsu zurückgeholt, Kazuya vermöbelte sie im zweiten Teil wegen der Entführung ihrer Mutter. Als Tochter von Wang ist die Indianerin bestens mit Ausweich- und Täuschungsmanövern vertraut – nehmt Euch vor ihr in Acht! Besonders ihre Drehkicks halten Euch in Atem.

[X] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [ ] TEKKEN 3

JULIA CHAN



Nachdem ihre Mutter Michelle auf geheimnisvolle Weise verschwunden ist, macht sich Julia im dritten Turnier auf die Suche. Ihr Großvater Wang hat sie hierfür gut ausgebildet, einige Hiebe von Michelle sind ihr ebenfalls bekannt. Feinde besitzt Julia nicht, nur auf Heihachi hat sie ein Auge geworfen: Vielleicht hat er etwas mit dem Verschwinden von Michelle zu tun.

[ ] TEKKEN [ ] TEKKEN 2 [X] TEKKEN 3

WANG JIN-REI



Großvater Wang ist ein Meister des traditionellen Kung Fu: Seine tödlichen Schläge machen ihn trotz seines Alters höchst gefährlich. In seiner Freizeit trainiert er mit Schüler Lee, auch Ling Xiaoyo legt des öfteren einen Übungskampf mit ihm ein. Seiner Leidenschaft für das Wrestling frönt er zusammen mit seinem Freund Armor King.

[X] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [ ] TEKKEN 3

LEI WULONG



Lei findet Ihr in den asiatischen Schlagzeilen als Hong Kongs "Supercop": Bei den Verbrecherbanden gefürchtet gilt Leis Aufmerksamkeit im dritten Turnier dem untoten Bryan, dem er dunkle Machenschaften nachsagt. Im Kampf verläßt er sich auf seinen spektakulären Drunkenstil: Während er durch die Arena torkelt, überrascht er Euch mit Sprung- und Drehkicks.

[ ] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [X] TEKKEN 3

KING



Ein Wrestler der alten Schule ist Titelhalter King, der für seine wüsten Saufgelage mit Catcherkollege Armor King bekannt ist. Wie in Kuma schlummern in King zwei Helden: Die Wrestlinglegende starb im zweiten Turnier, an seine Stelle tritt im dritten Teil eines seiner Waisenkinder, um die er sich in der Freizeit mit Liebe und Hingebung kümmert.

[X] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [X] TEKKEN 3

ARMOR KING



Der mystische Jaguar-Wrestler war der beste Freund des alten kings und trainierte den neuen King für Das T3-Turnier. In seiner freizeit beschäftigt er sich mit Roger und Alex, denen er seinen mächtigen Dropkick beigebracht hat. Sein alter Freund Wang unterstützt ihn mit spirituelle Kraft und Weisheit, um über den Tod seines besten Freundes und Rivalen King hinwegzukommen.

[X] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [ ] TEKKEN 3

MOKUJIN



Die Shaolin-Trainingspuppe Mokujin wurde aus einem 2000 Jahre alten Baum geschnitzt und ruhte viele Jahre in einem Museum. Als der Gott des Kampfes wiedererwachte, begann auch Mokujin zu leben. Er beherrscht die Kampfkünste verschiedener T3-Helden, die er in jedem Duell wechselt. Achtet auf typische Schläge, um seinen aktuelle Stil zu erkennen!

[ ] TEKKEN [ ] TEKKEN 2 [X] TEKKEN 3

GON



Der egoistische Knuddeldino Gon legt sich nur der Vollständigkeit halber mit den Tekken-Schlägern an: Nachdem der grimmige Knirps jedes Tier in Wald und Wüste vermöbelt hat, sucht er neue Herausforderungen – ist er dem wuscheligen Kuma zum Turnier gefolgt? Bei den Kollegen ist er für seine fiesen Schwanzschläge und Kopfnüsse bekannt.

[ ] TEKKEN [ ] TEKKEN 2 [X] TEKKEN 3

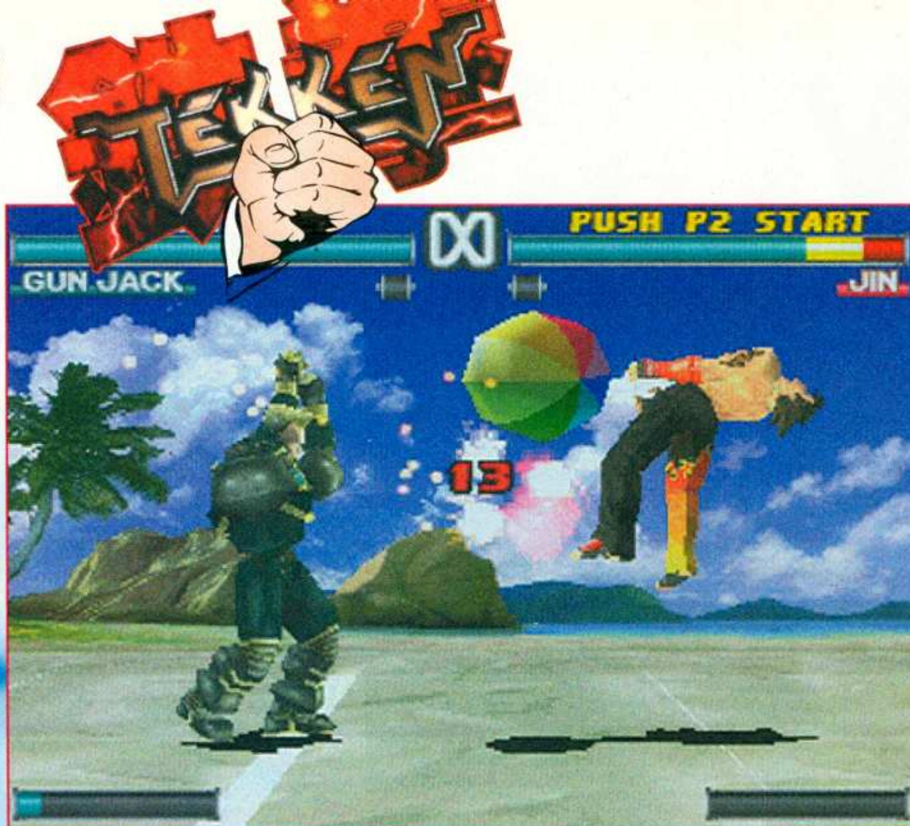
ALEX & ROGER



Dinosaurier Alex und Kangaroo Roger leben auf einer pazifischen Insel und brutzeln in der heißen Äquatorsonne: Armor King hat die beiden unter seine Fittiche genommen und ihnen die mächtige Powerbomb beigebracht. Ihre flinken Faustkombinationen sind jedoch angeboren, ebenso die Kicks im Liegen. Letztere hat ihnen übrigens Dr. Bosonovitch abgekuckt!

[ ] TEKKEN [X] TEKKEN 2 [ ] TEKKEN 3

SONY DIMENSION



Entspannendes Match am "Tekken Ball"-Strand: Für jeden Bodenkontakt gibt's Energieabzug, Hiebe und scharfe Schüsse sind erlaubt.



Mal in der Ferne, dann ganz nahe: Bei Würfen zoomt und dreht die Kamera in eine Zufallsperspektive.

Tekken 3

PS Das "Iron Fist"-Turnier geht in die dritte Runde: Schon Wochen vor der Japan-Veröffentlichung hallte das Stöhnen und Ächzen von Prügelknabe Olli durch die Redaktionsdungeons. Geschwundene Unterarm- und Fingermuskulatur wurde mit Überstunden in Form eines mörderischen "Alundra"-Playersguides wieder in Form gebracht, Coach Andreas "SNK" Knauf wachte mit gezückter Peitsche über die eiserne Einhaltung des Trainingsplans. Eine Woche vor Ostern war es dann soweit: Olli war topfit und reiste mit einem Stapel Bestechungs-MAN!ACs zum "Tekken 3"-Turnier.

Gastgeber der Namco-Keilerei ist wieder der mürrische Holzklockträger Heihachi Mishima, der den geheimen Pakt zwischen Jin Kazama und Devil Kazuja entlarven möchte – daß ihm der finstere Dämon Orge dafür den Hals umdreht, erfährt der Karate-Kämpfer leider zu spät. 21 Martial-Arts-Künstler aus aller Welt sind zu dem Großereignis angereist, unter ihnen Vertreter erlesener Kampfstile wie "Capoeira Maestre" Eddy, Hwoarang Do-Kämpfer Hwoarang, Kung-Fu-Experte Forrest Law, Kickbox-Champion Bryan Fury und Wrestling-Weltmeister King.

Jeder ist versessen auf die goldene Heihachi-Trophäe und hat aus diesem Grund Beweglichkeit und Kampfkunst verfeinert. Wer schon am Vorgängerturnier teilnahm, findet sich sofort zurecht: Die vier Feuerknöpfe sind mit jeweils einem Arm oder Bein belegt, mit dem Steuerkreuz setzt Ihr zum Sprung an und geht nach vorn, hinten und in die Hocke. Für einen Satz nach vor oder zurück drückt Ihr die Richtungstaste zweimal, bei dreimaligem Tippen rennt Euer Held los. Wie im Vorgänger bestimmt der Anlauf die möglichen Attacken, das Repertoire wurde jedoch erweitert: Bei elf bis achtzehn Schritten rennt Ihr Euren Gegenüber über den Haufen und setzt Euch auf seine Brust, wer genau zwölf Schritte abwartet, darf einen Slide oder Chop ausführen. Ab achtzehn Schritten schleudert Ihr Euren Kontrahenten mit einem harten Schulterrempler zu Boden.

In Kombination mit den Feuerknöpfen sind außerdem Sprungkicks und Bauchplatscher möglich. Die Rolle nach vorn beherrschen nur Paul, Nina, Bryan und Heihachi – im Gegensatz zum Vorgänger können nun alle "Tekken"-Helden einen Schritt zur Seite gehen. Nina, Yoshimitsu, Eddy und Ling flüchten obendrein mit einem Rückwärtssalto aus der Bedrängnis. Lei und Doktor Bosonovitch legen sich bei einem Angriff einfach auf den Boden und kontern mit Fußfeger und Handstandkick.



Besonders brenzlig war im Vorgänger der Bodenkontakt: Mit dem entsprechenden Timing konntet Ihr Euren Gegenüber so mit Hieben eindecken, daß das Aufstehen unmöglich war. Deshalb beherrschen die "Tekken 3"-Schläger nicht nur Rollen zur Seite, nach vorn und hinten, sondern springen mit einer Kombination sofort nach dem Niederschlag wieder auf die Beine. Mit solch einer Bewegungsfreiheit seid Ihr gerüstet für zahlreiche Angriffsmanöver: Da Euer Gegenüber durch bloßes Zurückweichen beinahe jeden Schlag blocken kann, ist genaue Kenntnis Eurer Hiebe wichtig, um die Deckung zu öffnen. Aus dem Stand sind mit jedem



Heimkino für Tekken-Fans: Im praktischen Movie-Theater klickt Ihr die FMV-Abspänne direkt an.

HOT Line

GEHEIMMODI: In "Tekken 2" wurde das geheime FMV-Menü nur über eine Tastenkombination geöffnet. In T3 könnt Ihr die Abspann-Show (siehe Bild) freispielen. Hier klickt Ihr die Abspänne per Icon-Menü an und lehnt Euch entspannt zurück. Im Gegensatz zu anderen Prügelspielen verwendet Namco in den T3-Abspännen unterschiedliche Grafikstile: Ihr bestaunt Computer-bearbeitete Realfilme, Animes und aufwendig gerenderte Animationen. Ein bestimmtes "Ending" ist sogar eine Endlosschleife und beginnt immer wieder von vorn.

Gleichzeitig mit dem Movie-Theater erhaltet Ihr auch den "Tekken Ball"-Modus: Hier könnt Ihr den putzigen Dinosaurier Gon finden: Besiegt ihn, und er gehört Euch! Obendrein gibt's die "Tekken Force"-Variante, in der Ihr Euch in verrufenen Gassen und Hinterhöfen gegen Straßengangs behauptet. Schlägerprofis erspielen hier den hinterhältigen Dr. Bosonovitch: Kämpft Euch dreimal durch die vier gefährlichen Levels, bei jedem Versuch erhaltet Ihr vom Endgegner einen Schlüssel. Habt Ihr alle drei gesammelt, erscheint beim erneuten Durchspielen der Doktor.

Wer das Movie-Theater, "Tekken Ball"- und "Tekken Force"-Modus anwählen möchte, meistert das Turnier mit den zehn Hauptcharakteren.





Endlos-Combos und Feueratem: Jeder Tekken-Held hat seine individuellen Fähigkeiten, doch keiner ist unbesiegbar.





Wrestling-Techniken in Vollendung: Links Heihachis Powerbomb, rechts Ninas Delphin Rana.



TEKKEN-TEST

Titel	Tekken	Tekken 2	Tekken 3
Japan-Veröffentlichung	1995	1996	1998
FEATURES			
Anzahl der Kämpfer	16	23	21
Trainingsmodus	Nein	Ja	Ja
Survival-Modus	Nein	Ja	Ja
Time-Attack-Modus	Nein	Ja	Ja
Force-Modus	Nein	Nein	Ja
Tekken-Ball-Modus	Nein	Nein	Ja
FEATURES-WERTUNG	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★★★
MULTIPLAYER			
Anzahl der Spieler	2	2	2
Team-Modus	Nein	Ja	Ja
Kräfteausgleich	Ja	Ja	Ja
MULTIPLAYER-WERTUNG	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆
TECHNIK			
Geschwindigkeit	langsam	mittel	schnell
Grafikfehler	viele	kaum	keine
Hintergründe	Bitmap	Bitmap	Bitmap
TECHNIK-WERTUNG	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
MANÖVER			
Abwehrgriffe	Nein	Ja	Ja
Ausfallschritte	Nein	Ja	Ja
Stellungswechsel	Nein	Nein	Ja
MANÖVER-WERTUNG	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★★★
STEUERUNG			
Analog-Unterstützung	Nein	Nein	Ja
Würfe auf L- & R-Tasten	Ja	Ja	Ja
Reaktion	mittel	schnell	schnell
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆
FAZIT	Lei und Co. treffen sich zum ersten "Iron Fist"-Turnier. Taktische Keilerei mit unausgegorener Polygongrafik und einem Design-Fehler: Lee's Endlos-Combo ist kein Gegner gewachsen.	Ausgewogenes Prügelturnier mit der Premiere von Heihachis Leibwächtern Ganryu und Bruce: Die Manövervielfalt wurde deutlich erweitert, die Grafik-Engine liefert eine saubere Optik.	Geniale Prügelschlacht im Turnier, auf der Straße und am Volleyball-Netz: Unzählige Moves, wuchtige Animationen und individuelle Fähigkeiten verleihen den Kämpfern Persönlichkeit.

Kämpfer vier Hiebe möglich – einer pro Arm und Bein. Mit einfachen Richtungskommandos variiert Ihr die Geraden zu wuchtigen Drehkicks, Rückhand, Haken und Ellenbogenhieb. In Kombination mit Doppelkommandos (z.B. ➡➡) führt Ihr Sturmattacken aus, bei denen Euer Held einen Schritt Anlauf nimmt oder zu einem kurzen Sprung ansetzt. Zudem besitzt jeder Kämpfer zwei Standardwürfe, die Ihr im Nahkampf mit ▲ + ● sowie ■ + ✖ aktiviert. Ihr dürft diese Kombinationen auch auf die Zeigefingertasten legen, was beim Block mit derselben Kombination sehr praktisch ist.
Den Spezialwürfen der T3-Schläger seid Ihr hoffnungslos ausgeliefert – es sei denn, Ihr studiert die ellenlangen Escape-Listen: Jeder Schlag und Spezialwurf besitzt einen eigenen Countermove. Einige Kämpfer wie King oder Nina verbinden mehrere Würfe, woraus sich mörderische Schleuder- und Armbrecher-Combos ergeben. Hinzu kommen die Kämpfer-eigenen Abwehrgriffe, die jeden entgegenkommenden Schlag zur Brust oder zum Kopf in einen Aikido- oder Judowurf abwandeln. Wenn Ihr lieber mit einem Schlag kontert, entscheidet Ihr Euch für einen Parry-Move, der den Hieb des Gegners zur Seite ablenkt und so gleichzeitig seine Deckung öffnet: Diese Technik beherrschen jedoch nicht alle Kämpfer. Wenn Ihr bei Eurem Angriff bereits einen Konter erwartet, wird's Zeit für einen Chicken-Move: Damit reagiert Ihr auf die Abwehrgriffe Eures Gegners, die Kombination ist jeweils der gegenüberliegende Standardwurf: Kontert Nina Euren Hieb mit ⬅ + ▲ + ●, führt Ihr einen Reversal mit ➡ + ■ + ✖ aus. Als taktisches Manöver gilt der Stagger, mit dem Ihr Euren Gegner ein paar Schritte zurückschubst: Der Feind ist kurz benommen, und Ihr habt die Gelegenheit zu einer eisernen Rechten! Wollt Ihr Jin und Co. richtig beeindrucken, setzt Ihr via komplizierter Tastenkombination zu einem Unblockable-Move an, dem der Gegner nur mit einem gekonnten Abwehrgriff entrinnen kann: Dieser Superschlag kostet ihm am meisten Energie!
Die zahlreichen Combos versetzen Euch in einen Prügelrausch: Im Gegensatz zu anderen Beat-em-Ups bastelt Ihr die Schlagserien jedoch nicht aus Opener, Linker und Specials zusammen, sondern studiert sie einzeln ein. Das Geheimnis der Combos ist das Wissen, welcher Schlag sich nach dem vorherigen flink

Hilfe naht: Zeitgleich mit dem Japan-Spiel erschien der offizielle Players-Guide von Namco.











SONY DIMENSION



HOT Line

GEHEIME KÄMPFER: Wer die geheimen Kämpfer freispielen möchte, muß sich Zeit nehmen. Spielt das Turnier mit jedem Hauptcharakter durch: Wenn Ihr einen Schläger nicht beherrscht, spielt einfach mit Law oder einem anderen bis zum Endgegner und laßt Euch von ihm besiegen. Via Continue wählt Ihr nun Euren Problemkämpfer an und müßt nur den Endkampf bestreiten.
TIGER: Ihr wollt den Afro-DJ Tiger in den Kampf führen? Tretet mit Eddy zum Force-Modus an und besiegt ihn. Nun könnt Ihr Tiger anwählen, indem Ihr im Auswahlmenü auf Eddys Portrait geht und den ▲-Knopf drückt.
GEHEIME KLAMOTTEN: Auch eine geheime Klamottenkiste könnt Ihr in "Tekken 3" entdecken. Die Kostüme wählt Ihr jeweils mit der ▲-Taste an: Jin verpaßt Ihr eine schmucke Schuluniform, wenn Ihr ihn 50 Mal anwählt. Auch Ling hat eine Uniform, wenn Ihr sie 50 Mal anwählt. Anna entzückt mit einer Plüschjacke, wenn Ihr sie 25 Mal anklickt. Nostalgische Jack-Fans dürfen ab dem zehnten Mal Jack-2 aus "Tekken 2" steuern! Dabei zählen alle Spielmodi außer dem Trainingsmodus.



Im Training mit Meister Baek Doo San gut aufgepaßt: Hwoarang führt Baeks Dreifachsprungkick noch wuchtiger aus.

ausführen läßt. Capoeira-Kämpfer Eddy kann z.B. beliebig lange mit seinen Beinen über dem Boden herumwirbeln, deshalb verlieren die Schläge mit zunehmender Trefferzahl ihre Wirkung.
Zu den Moves kommen die Spezialfähigkeiten der Kämpfer: So wählt Ihr bei Hwoarang zwischen vier verschiedenen Grundstellungen, aus denen sich wiederum verschiedene Kicks und Schläge ergeben, die sonst nur in einer Combo möglich wären. Achtet auf seine Fußstellung!
Habt Ihr etwas Zeit zum Durchatmen, nutzt Ihr das Supercharger-Special: Euer Held sammelt Kraft und seine folgenden Schläge sind für den Gegner äußerst schmerzhaft. Zu guter Letzt entdeckt Ihr geheime Manöver, die nur bei bestimmten Gegner-Kombinationen funktionieren: Bis Ihr alle Moves beherrscht, ist die Playstation längst out!
Das "Tekken 3"-Kampfsystem ist ausgewogen und ausgefeilt: Einen Freifahrtschein zum Abspann gibt es nicht, mit der entsprechenden Erfahrung könnt Ihr die Schwächen jedes Charakters nutzen und ihn so besiegen. Im Zweispieler-Modus ist das natürlich viel wichtiger als gegen die CPU-Schläger: Wie in jedem Prügelspiel habt Ihr das Turnier nach ein paar Wochen auf jeder Schwierigkeitsstufe im Griff.
Damit einsame Spieler ab diesem Zeitpunkt nicht die Motivation verlieren, hat Namco "Tekken 3" mit reichhaltigen Spielmodi ausgestattet: Im "Survival"-Turnier besteht Ihr der Reihe nach gegen möglichst viele Raufbolde, im "Time Attack"-Modus macht Ihr mit dem Gegner kurzen Prozeß.
Eine Weltpremiere im Prügelspiel feiert der "Tekken Ball"-Modus: Am sonnigen Strand tretet Ihr zum Volleyball an. Fällt der Ball auf Eurer Seite des Spielfeldes auf den Boden, gibt's Energieabzug. Aggressive Spieler schmettern ihrem Gegenüber den Ball direkt ins Gesicht, am Netz dürft Ihr auch mal zuschlagen. Hinzu kommt "Tekken Force", ein simpler Prügelscroller: Ihr säubert Ghetto, Wüste, Park und Bergpaß von grimmigen Straßengangs. Am Ende jedes Levels erwartet Euch ein stämmiger Turnierteilnehmer. Euer Held wendet sich automatisch dem nächsten Feind zu, Erfrischungen am Wegrand erreicht Ihr mit dem praktischen Ausfallschritt. Das Zeitlimit ist knapp bemessen, für schmerzhafte Treffer werdet Ihr jedoch mit Bonussekunden belohnt.
Lungern mehrere Kumpels in Eurem Wohnzimmer herum, dürft Ihr zwei Teams bilden und der Reihe nach zum "Team Battle" antreten: Nur einen Turniermodus für die Samstagabend-Meisterschaft hat Namco vergessen. Optisch hält sich "Tekken 3" an das Konzept der Vorgänger: Die Kämpfer



Im Trainingsmodus informieren Euch umfangreiche Statistiken über Eure Trefferquote und Schlageffizienz.



Online-Hilfe für Anfänger: Die umfangreiche Move-Liste ruft Ihr im Pause-Menü auf den Bildschirm.



In der Charakterwahl des Einspieler-Modus versteckt sich Gon außerhalb des Bildschirms.









Die Tekken-Schläger fegen das Gesindel von der Straße: Im "Force"-Modus kämpft Ihr Euch durch ein Ghetto, die Wüste und einen Park. Im vierten Level erwartet Euch Heihachi auf einem steilen Hang.



In die Falle gelaufen: Forest Law holt zu seinem gewaltigen Ellenbogenhieb aus, der den Gegner weit in den Hintergrund schleudert.

sind so wuchtig animiert wie in keinem anderen Prügelspiel, abgesehen von ein paar Schatteneffekten und Trefferwolken halten sich Special-FX jedoch in Grenzen. Die Hintergründe bestehen aus einfachen 360°-Bitmaptapeten, die durch Farbverläufe mit dem Polygonboden verschmelzen. Die letzten Clipping-Probleme und Polygonblitzer wurden restlos beseitigt, selbst in Kumas Fell verschwinden weder Arme noch Füße. Die Grafikauflösung hat Namco übrigens noch einmal hochgeschraubt, so daß wir Euch erst nach langwieriger Grabber-Konfiguration angemessene Bildschirmfotos liefern konnten! Das Spiel ist zudem deutlich schneller als die Vorgänger, von der lahmen PAL-Version von "Tekken 2" ganz zu schweigen.
Zusammen mit den authentisch umgesetzten Kampfsportstilen gibt es für Eastern- und Martial-Arts-Fans keine Alternative zu "Tekken 3": Bei Hwoarangs wuchtigen Sprungkicks und Eddys akrobatischen Capoeira-Manövern fühlt Ihr Euch wie im Eastern-Kino. Die eingestreuten Pausen- und Schmerz-Animationen bringen die Stimmung auf den Siedepunkt. Euer Schützling hält sich wehleidig das Kinn, tänzelt vor dem Gegner herum und posiert nach gelungenen Manövern: Trunkenbold Lei torkelt übermütig nach rechts und links und formt seine Fäuste zur Saufklaue ("Der Trinker greift den Grug..."), Eddy bleibt nach einem Fußfeger-Combo lässig auf die Ellenbogen gestützt am Boden liegen.
Die Steuerung ist pixelgenau und intuitiv: Alle Kämpfer reagieren sofort, jeder Held besitzt seinen eigenen Prügel-Rhythmus, den Ihr schnell lernt. Nur Hwoarangs Stellungswechsel mit den beiden Faust- und Fußtasten ist gewöhnungsbedürftig. Wer in Panik gerät, tänzelt auf einmal nur noch wild vor dem Gegner herum. Ihr müßt jeden Schlag genau planen, wer zum ersten Mal herumprobiert, ist verratzt. Wollt Ihr Paraden und Sprünge üben, wechselt Ihr in den vorbildlichen Trainingsmodus: Statistiken informieren Euch über die Effizienz der Schläge, ein Button-Schema zeigt die gedrückten Tastenkombinationen zum Herausfinden geheimer Moves. Außerdem dürft Ihr dem Sparringspartner eine beliebige Intelligenz verpassen und Combos nachspielen.
Die FMV-Abspänne sind im Gegensatz zu den pixeligen Kampfstudien von "Streetfighter Ex Plus Alpha" oder den steifen SNK-Bildern eine Pracht: Animesequenzen wechseln mit eindrucksvoll gerenderten Kamerafahrten und Computer-bearbeiteten Realfilmen. Habt Ihr alle Filmschnipsel erspielt, gelangt Ihr in ein neues Menü, in dem Ihr Euch alle Musikstücke anhört. Nostalgiker können in diesem Menü die T3-CD gegen "Tekken" oder "Tekken 2" austauschen und die alten Abspänne bewundern oder sämtliche Musiken anhören. oe



Capoeira wie im Film: Tiger wirbelt die Beine im Handstand.



Vor Hwoarangs Sprungkicks müßt Ihr Euch in Acht nehmen.


Nina kontert Eure Attacken mit wuchtigen Überwürfen: Haltet sie mit geraden Kicks auf Distanz.



Wie in alten Zeiten: Laws Sprungkick hängt Ihr an Fußfeger, Kickcombos, Sprungkicks und Schienbeinschläge.



Gon-Verlosung

In Zusammenarbeit mit dem Alpha Comic Verlag verlost MAN!AC je zehn Bände der Comic-Bücher "Gon 3" und "Gon 4". Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

In wievielen Videospielen tritt Gon als Neben- oder Hauptcharakter auf?

1: Tekken 3
2: Tekken 3 & Gon
3: Tekken 3, Gon & Dino-Hunter

Cybermedia Verlag
Kennwort: Gon
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 15. Juni '98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen









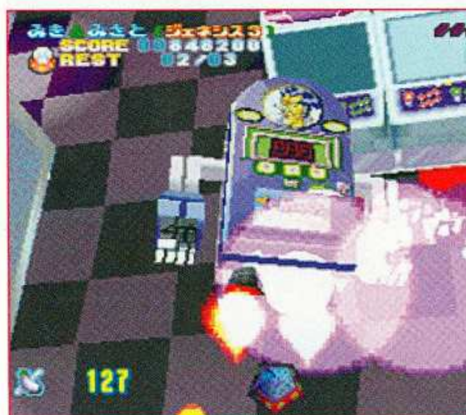
TV-Held "Speed Racer" kickt sich den Weg frei: Ab 100 km/h fliegen die Gegner bei Kontakt von der Straße!

Speed Racer

PS Im Fernsehen gewinnt der Zeichentrick-Jüngling "Speed Racer" jedes Rennen. Jetzt schlüpft Ihr in seine Haut und zeigt auf drei Rennstrecken, wer der beste Fahrer aller Zeiten ist. Eure extravagante "Mach 5"-Kiste ist nicht nur schnell, sondern auch mit etlichen Geheimnissen ausgerüstet: James-Bond-würdige Gimmicks verblüffen Eure Gegner. Die sieben Extras sind per Zeigefingertaster anwählbar und werden mit dem Kreisknopf aktiviert. So hüpft Ihr mit Sprungfedern elegant über den vorausfahrenden Konkurrenten, mäht mit Kreissägen störende Bäume und aktiviert besonders haftungsfreudige Reifen. Solche Gimmicks vereinfachen Euch zwar das Pilotenleben, doch im Grunde ist "Speed Racer" ein sehr einfach zu steuerndes Rennspiel mit flotter Optik. Wer sich auf seine Ausrüstung verläßt, muß auf die kreisförmige Auswahl-Anzeige blicken und fliegt dadurch öfter mal aus der Bahn. Sinnvoller ist da schon die Möglichkeit, Gegner auf die Hörner zu nehmen. Ab einer gewissen Geschwindigkeit erinnert Euch ein Sprecher mit den Worten "Kick him!" an die zackige Frontpartie Eures Wagens: Bei Kontakt fliegt Euer vorausfahrendes Opfer meterhoch davon, und Ihr habt freie Bahn.

"Speed Racer" ist ein unkompliziertes, grafisch sauberes Rennspiel für Comic-Fans und Spiele-Anfänger, das unter der unübersichtlichen Extra-Anwahl leidet: Ein (zu) kurzer Spaß ohne motivierende Splitscreen-Zugabe. *cb*





Neulich in der Spielhalle: Ein zweiarmiger Bandit versperrt Euch den Weg und muß abgeschossen werden.



Baller-Persiflage: Der Boss der CD-Staffel flüchtet in die Konsole, Ihr jagt gleich in den Bildschirm hinein!

Game Paradise Vol.2

PS Das "Game Paradise" ist der rechte Ort für Spiele-Fanatiker japanischer Prägung: Hier besteht die Welt aus fliegenden Schweinen, Düsen-Kleinwagen und pausenlos plappernden Mädels. Eingebettet in ein schrill-buntes Menüsystem findet Ihr ein abgefahrenes Ballerspiel, das weder seine Anime-Protagonisten noch das Shoot´em-Up-Genre ernst nimmt. In sechs dynamisch scrollenden Spielwelten rast Ihr in zoomender Vertikalansicht durch Spielhallen, Formel-1-Kurse und den Weltraum. Bis Ihr den bösen Bit-Professor im Inneren seines Computersystems vernichtet habt, erlebt Ihr aberwitzige Persiflagen und Anspielungen, von "Space Invaders" über "Darius" bis hin zu einem obskuren Website-Intermezzo. Mit Blechdosensalven und aufschaltbaren Zielsuchraketen vernichtet Ihr Schwadrone von CDs, Küken, Mechs und Geschenkschachteln. Besonders gefährliche Gegner bilden Riesen-Schulmädchen und Firmenlogos: Bei solchen Bossen zündet Ihr Bomben und wehrt Euch gegen massiven Beschuß. Damit die dynamischen Satire-Ausflüge nicht in Frust münden, bleiben gesammelte Früchte auch bei Spielende auf Eurem Konto: Diese Obst-Währung tauscht Ihr im Shop gegen Zusatzleben und eine stärkere Bewaffnung. Jede der anfangs sieben Spielfiguren läßt sich nämlich in mehreren Stufen zum ultimativen Sprite-Terminator züchten – allerdings wird für jeden der redefreudigen Zeichentrick-Charaktere ein separates Guthaben-Konto geführt.

Ist Euch die Ballerei wegen der zähen Raketen oder aufgrund gewiefter Feinde zu schwer, beordert Ihr einen Kumpel zur Unterstützung an die Lichtpistole: In diesem chaotischen Zweispieler-Modus gibt Euch der Partner durch GunCon-Dauerfeuer schlagkräftige Hilfestellung – leider flimmert dann aufgrund der Zielabfrage das Bild.

Die Gags in "Game Paradise" sind prima, doch spielerisch langweilt das viel zu kurze, hektische Bonbon-Inferno bald. Nippon-Fans werden das schräge Spiel aufgrund des schnittigen Anime-Intro und fortlaufender Marathon-Sprachausgabe trotzdem lieben. *cb*



Rennspiel-Parodie: Auf dem "Paradise"-Highway ballert Ihr Formel-1-Raser von der Piste!



Kampf der Cyber-Tussi: Die mechanische Schulmädchen-Schönheit kurvt ständig um Euer Schiff.





Gutes Teamwork führt zum Sieg: Schickt einen Gegner auf die Bretter und macht Euch anschließend zu zweit über seinen Kollegen her.

Toukon Retsuden 3

Tomys "Toukon Retsuden"-Catchturnier geht in die dritte Runde: Von Japans erfolgreichster Wrestlingserie gelangte nur der erste Teil als "Power Move Pro Wrestling" (Test MAN!AC 1/97) in den Westen, die actiongeladene zweite Episode (MAN!AC 5/97) blieb japanischen Fans vorbehalten.

Im dritten Turnier stellen sich 40 kampflustige Recken aus verschiedenen japanischen Wrestlingligen wie der "New Japanese Pro Wrestling" und der Fernostabteilung der NWO zur Meisterschaft. Ein paar WCW-Abkömmlinge (z.B. die Steiner Brothers und Scott Norten) trefft Ihr ebenfalls. Außerdem erstellt Ihr mit dem eingebauten Editor ganz persönliche Helden.

In Turnier-, Tagteam-, Duell-, Battle Royal- und Handicap-Modi stellt Ihr Euch den verwegenen Raufbolden. Via Vierspieler-Adapter schalten sich bis zu drei Kumpels ins Kampfgetümmel ein: Wie in den Vorgängern visiert Ihr mit den Zeigefingertasten die verschiedenen Kontrahenten (oder Verbündete) an und provoziert sie mit Sprüchen und Gebärden. Für Neueinsteiger ist das "Toukon"-Kampfsystem kompliziert: Drei Feuerknöpfe sind mit Schlag, Haltegriff und Wurf belegt, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Da keine allgemeine Block-Funktion existiert, werden Anfänger zunächst chancenlos vermöbelt. Erst wenn Ihr gelernt habt, den Gegner einzuschätzen, gelingen die Wrestling-typischen Wurf-Combos. Der vierte Feuerknopf steht für den Sprint, im Clinch schleudert Ihr dagegen den Kontrahenten ins Seil. Ihr zerlegt Eure Gegenüber mit Doubleteam-Moves, Highrisk-Manövern und Turnbuckle-Würfen, wie beim großen Konkurrenten "WCW vs. NWO" (N64) bluten die Catcher nach harten Treffern. Im direkten Vergleich trumpft "Toukon 3" mit über 90 Manövern pro Catcher auf, die sich jedoch auf verschiedene Positionen verteilen und bis auf wenige Specials allen Wrestlern vertraut sind – bei der WCW besitzt jeder seine eigenen Hiebe. Im Duell zoomt und rotiert die Playstation-Kamera mindestens so spektakulär wie auf dem 64-Bitter, die Animation der Manöver wirkt jedoch nicht so wuchtig. Dafür legen die Playstation-Wrestler ein flottes Tempo vor, mit dem sich keine andere Konsolen-Liga messen kann: Der Kampf wirkt hier oft flüssiger. Außerhalb des Rings schwächeln die "Toukon Retsuden 3"-Hünen jedoch gewaltig: Für Waffen wie Baseballschläger oder Stühle sind die Sportler zu kollegial, das pixlige Publikum scheint aus einem Atari-2600-Modul entführt. Im 32-Bit-Ring sind die Japan-Wrestler jedoch ungeschlagen: Besonders im Battle-Royal-Modus ist die Hölle los! *oe*



Mit L1 aktiviert Ihr die Spezialfunktionen: Die meisten Wrestler posieren, einige spucken Gift!



CPU-Wrestler überfordert: Wechselt im Tagteam flink die Gegner, und Eure Kontrahenten verlieren den Überblick.

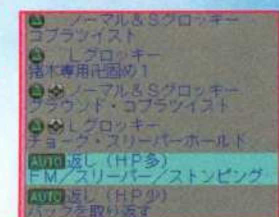

Wenn sich vier Wrestler und ein Ringrichter auf der Matte tummeln, geht's schon mal drunter und drüber.



Im Wrestlereditor bastelt Ihr Euch Euren persönlichen Catcher zusammen und speichert ihn per Memory Card.


Für die Doubleteam-Schläge müßt Ihr eine bestimmte Position zum Gegner einnehmen: Beim Double-Backsupplex stellen sich z.B. beide Kämpfer vor den Kontrahenten.

Stellt Eure eigenen Movelisten zusammen: Im Wrestler-Editor legt Ihr zunächst Aussehen und Name Eures Schützlings fest, anschließend nehmt Ihr Euch die Kampftechnik vor. Im Special-Menü wählt Ihr eine Tastenkombination und kauft über ein Punktesystem einen Wrestlingmove ein. Als zusätzliche Fähigkeit ersteht Ihr z.B. ein Erfrischungsspecial: Euer Held regeneriert in Kampfpausen seine Kraftreserven.



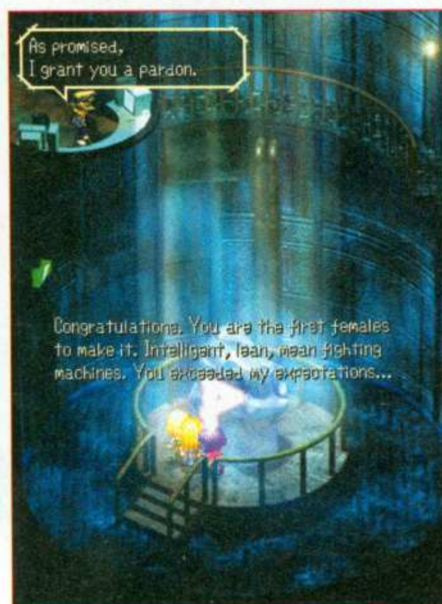


SONY DIMENSION





Improvisation ist das halbe Leben: Beim königlichen Kampfsportturnier verkleidet Ihr Euch als "Pink Fighter".



Gnade für geschickte Flüchtlinge: Dem Knast entkommt Ihr nur, wenn Ihr den Zauberstein erreicht.





Riesenwürmer und fette Kröten im Kampf: Statt ständig durch Zufall Euren Weg zu kreuzen, verfolgen Euch Monster in der Oberwelt zielstrebig und mit flinken Schritten.

Saga Frontier

PS Trotz erfolgreicher Ausflüge in Action- und Adventure-Genres bleibt Square seinem Ruf als wichtiger Rollenspiel-Erfinder treu: In "Saga Frontier" schlüpft Ihr nicht gleichzeitig, sondern nacheinander ins Gewand von sieben Helden. Pro Charakter rund ca. 20 Spielstunden fügen sich zu einer Gesamthandlung zusammen.

Die hübsche Emilia verfolgt den Mörder ihres Freundes, Zauberer Blue sucht magische Vollkommenheit durch die Ermordung seines Zwillingsbruders. Vogelmonster Riki benötigt die magischen Ringe, um seine sterbende Welt zu retten, Mech T2604 erlag einem Festplatten-Crash und will alles über seine Vergangenheit herausfinden.

Mit Eurem Sprite-Schützling flitzt Ihr durch die malerischen Landschaften der magischen Neuzeit, sprecht mit Passanten und ersteht in Läden Waffen, Kräuter und Rüstungen. Eine Oberwelt wie in "Final Fantasy 7" gibt es nicht, die rund 30 Städte in verschiedenen Zeitzonen bereist Ihr via Flugzeug. Wie in einem Action-Adventure fallen Euch Monster nicht per Zufall an, sondern bewachen Wälder und Technocenter. Mit etwas Geschick könnt Ihr den meisten Kämpfen aus dem Weg gehen. Flüchten solltet Ihr trotzdem nur im Notfall, denn der Kampf stärkt Eure Helden für die unausweichlichen Duelle mit den Missionsbossen. Jedem Helden stehen bis zu neun Freunde zur Seite, doch nur fünf dürfen gleichzeitig zur Schlacht antreten. Das Kampfsystem ist ebenso ungewöhnlich wie das Spielkonzept: Zu Beginn beherrschen Eure Schützlinge lediglich Hiebe und Tritte, zugeschlagen wird rundenweise. Erst im Kampf lernen sie per Zufall neue Attakken, wie Aikidowurf, Tornadowirbel und Schwertcombo. Aus der riesigen Zahl an Manövern dürft Ihr jedem Helden acht aktuelle Schläge zuordnen, ähnlich den Fähigkeiten in "Final Fantasy Tactics". Dabei wird zwischen Standardattacken und Specials unterschieden, letztere kosten Euch spirituelle Energie. Interessant ist dabei das Combosystem: Wählt Ihr in einer Runde zwei kompatible Schläge, verbinden Eure Schützlinge ihre Hiebe zu einer mächtigen Superattacke! Nach jedem Kampf erhöhen sich Eure Eigenschaften wie Vitalität und Lebensenergie, Erfahrungslevel gibt es nicht.

Die Handlung von "Saga Frontier" ist hingegen weniger spektakulär als die Mechanik: Die sieben Biographien sind in Missions-ähnliche Etappen gegliedert, am Ende jedes Abschnitts wartet ein fieses Monster. Demnach seid Ihr hauptsächlich mit dem Erforschen von Labyrinthen und mit Schlachten beschäftigt. Nur an einer Stelle könnt Ihr die Story selbständig weiterführen, unwichtige Kerker mit Schätzen dürft Ihr optional plündern. Die Zwischensequenzen sind ziemlich kurz - ein paar Sprüche und ab geht´s in die nächste Mission. Auch grafisch wirkt "Saga Frontier" zusammengeschustert: Die Animationen Eurer Helden sind minimalistisch, die Wald-, Schloß- und Technohintergründe oft verwirrend. "Saga Frontier" ist wegen dem ungewöhnlichen Konzept für Rollenspieler interessant, die Handlung wirkt jedoch gestreckt. *oe*





Mächtige Zaubersprüche ersteht Ihr für harte Dollars im magischen Königreich. Vor dem Kauf testet Ihr die Magie im Trainingsraum.

SPIELSPASS 76%

HERSTELLER: SQUARE
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Grafisch unspektakuläres Rollenspiel im Etappen-Design: Für Rollenspieler ist das ungewöhnliche Kampfsystem interessant.

AB 16

AEROFIGHTERS ASSAULT







Adrenalin pur

Operation "Projekt Blau" startet - Adrenalin pur. Eine mysteriöse Militärorganisation will die Weltherrschaft an sich reißen: ihre Bombe ließ das antarktische Eis schmelzen, New York steht unter Wasser, die Streitkräfte sind außer Gefecht. Nur die Spezialeinheit Aerofighters kann die Welt noch retten. Gefragt sind furchtlose Piloten mit Mut und Ehre, die sich mit ihren 6 Kampfjets der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.





VIDEO SYSTEM

Distributed by



www.konami.com

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

SONY DIMENSION


Gemeine Gegner: Die superschweren "G Darius"-Kampffische nutzen ihre Polygon-Bauart und formieren sich im Hintergrund für neue 3D-Attacken.


Kein Anblick für schwache Nerven: Erstmals werden die "Darius"-Invasoren auch so schockierend gefährlich gezeigt, wie sie sich als Gegner verhalten.

G-Darius

PS Es geht um's nackte Überleben, für lange Erklärungen bleibt keine Zeit: Eine gigantische Flotte von fischähnlichen Kreaturen jeder Größenordnung schwärmt ins "Darius"-System aus und vernichtet alle Kolonien. Als letzte Hoffnung jagt Ihr horizontal in aufrüstbaren "Silver Hawks" dem Feind entgegen. Wie gehabt sorgen schwebende Kapseln für die steigende Feuerkraft der Laser- und Missile-Vorrichtungen. Neu sind die im Hintergrund ablaufenden Echtzeit-Dreher der Polygon-Umwelt, mit denen beeindruckende Rundflüge über Planetenoberflächen und durch den Weltraum dargestellt werden. Spielerisch hat der 3D-Zauber aber kaum Einfluß. Da die Streitmacht des Gegners auch von einem voll bestückten Kampfduo nicht zu bewältigen ist, haben die Verteidiger ein gewitztes "Capture"-System ersonnen, das es Euch erlaubt, feindliche Quallen, Heringe und Kraken umzupolen. Schießt Ihr den "Capture"-Ball einem Angreifer gegen den Fischkopf, koppelt ein Blitz an und der verdutzte Feind feuert plötzlich Seite an Seite mit den Silver Hawks auf die eigene Truppe. Beim Eintreffen von "Queen Fossil" & Co. allerdings vergeht Euch das Lachen: Die bombastisch animierten Polygon-Bosse tauchen aus dem Hintergrund direkt auf Euch zu und müssen Stück für Stück zerschossen werden. Danach geht es in gewohnter Verzweigungs-Manier in die nächste von 15 je zweigeteilten Spielstufen geht.
Leider zwingen die überragend animierten Fisch-Schwärme Eure Playstation oft in die Knie. Im Gegensatz zum typischen 2D-"Darius" ist das Spielgeschehen hektischer und dezent unübersichtlich. Zwar entschädigt die optische Wucht der Polygon-Fische für den dezent ruckligen, zähen Ablauf, doch die schier unbesiegbaren Bosse nerven. Für "Darius"-Fans eine kleine Enttäuschung. *cb*


Während der Schlacht rekrutiert Euer Capture-Ball feindliche Angreifer: Diese drehen bei und kämpfen an Eurer Seite!

SPIELSPASS 73%

G DARIUS

HERSTELLER: TAITO
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Streckenweise atemberaubende Polygon-Fassung der fischigen Raumschlacht. Technisch nicht optimal, zu harte End-Fische.

AB 12


Frontalangriff auf einen Riesenzerstörer: Elemente von "Image Fight" erinnern dezent an "R-Type".

Image Fight & X-Multiply

PS Erneut spülen Ausläufer der Oldie-Welle zwei gealterte Ballerspiele auf die Playstation – dieses Mal sind weniger bekannte Werke des "R-Type"-Erfinders Irem an der Reihe.
Beim vertikal scrollenden "Image Fight" (Baujahr 1988) steuert Ihr Euren Raumer über feindlichen Luftraum. Mit bis zu drei Waffengondeln vernichtet Ihr Patrouillenschiffe, schießt Stück für Stück "R-Type"-ähnliche Riesentransporter in Trümmer und wagt Euch wild ballernd in düstere Roboterfabriken. "X-Multiply" (1989) dagegen konfrontiert Euch mit schwabbeligen Alien-Viechern, denen Ihr horizontal zu Leibe rückt. Hier werden Extra-Beiboote mit schlangenartigen Gelenken angekoppelt, die als Schutzschild dienen.
Während die kniffligen Baller-Werke für geduldige Arcade-Strategen kurzfristig Spaß bringen (insbesondere "Image Fight"), wirkt die CD-Präsentation steril und lieblos: Für eiserne Irem-Fans und Sammler einen Blick wert. *cb*

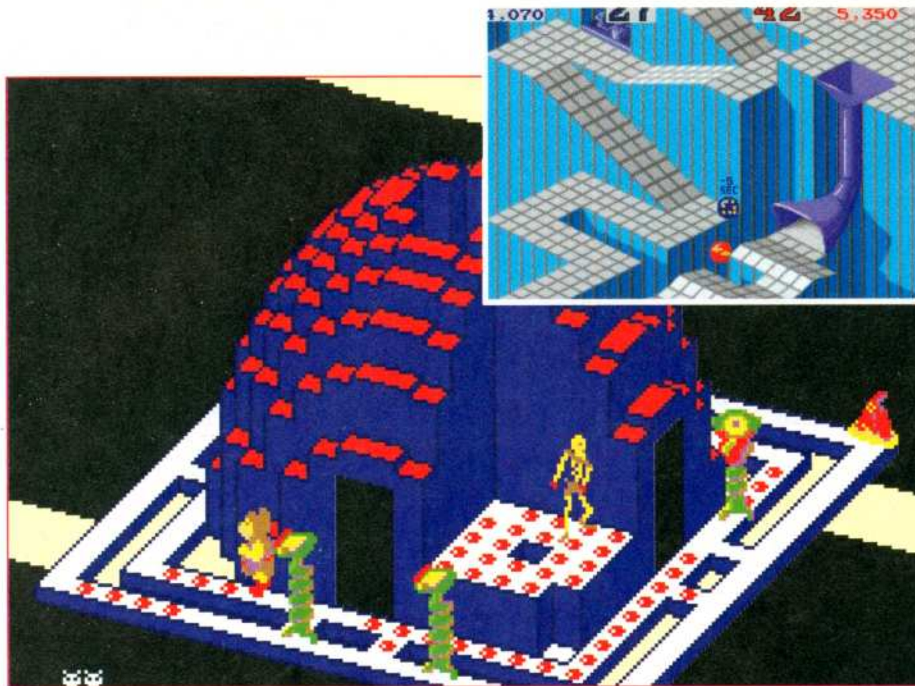

Die Verbindung zu den Beibooten dient als Kugelfang: "X-Multiply" konfrontiert Euch mit fortgeschrittener Alien-Biologie.

SPIELSPASS 60%

HERSTELLER: XING
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Lieb- und schmucklos präsentiertes Shoot'em-Up-Duo: Beide Spiele sind gute, aber optisch veraltete Genre-Vertreter.

AB 12



Schade, daß es für die Playstation keinen Trackball gibt: Hier tummeln sich die besten Atari-Spiele der 80er-Jahre (groß "Crystal Castles", oben "Marble Madness").



Trauriges PS-Spektakel in der Stadt der Freaks: Die Automatenumsetzung "SF Rush" ist technisch rückständig und grafisch öde.

Atari Collection 2

PS Die Automaten-Fans von Digital Eclipse ließen sich Zeit: 18 Monate vergingen seit ihrem Emulationsdebüt mit Atari-Automaten der späten 70er-Jahre. Die sechs Titel der zweiten CD sind jünger: Mit surrealen Geschicklichkeitstests wie „Marble Madness", dem BMX-Radau „Paperboy" sowie dem revolutionären „Gauntlet" gab die 80er-Jahre-Generation von Atari ihren Einstand. Lediglich Ed Logg, der mit „Millipede" auf der „Atari Collection 2" vertreten ist, gehört noch zur Oldie-Crew des Spielepioniers. Der Rest waren Greenhorns wie Wunderkind Mark Cerny, mit 13 Jahren an der Universität von Berkley, mit 17 Designer bei Atari. Respekt vor den Ideen seiner Altkollegen hatte Cerny nicht: Seine Murmelodyssee „Marble Madness" verzauberte durch neue Spielidee und durchgeknallte Detaileinfälle: Fünf Pyramiden, Brücken- und Plateau-Gebirge durchrollt Ihr als Kugel. Wer trotz skurriler Monster einsam ist, fordert einen Mitspieler zum rabiaten Duell – Ihr stoßt ihn in Gruben und rempelt mit Fingerspitzengefühl auf die richtige Rampe. Ebenfalls auf schöne Isometrik-Grafik setzt „Crystal Castles", spielerisch eine "Pac-Man"-Kopie mit Cartoon-Einfällen.

Humoristisch ist „Paperboy", die BMX-Fahrt eines Zeitungsjungen durch US-Vorstädte: Treuen Abonnenten schleudert Ihr die Zeitung vom Fahrrad in den Briefkasten. Anwohner, die „Daily Sun" nicht beziehen, erkennt Ihr an grauen Fassaden und verwilderten Vorgärten – zerdeppert ihnen im Vorbeifahren die Scheiben! Ein Kultklassiker ist „Gauntlet", der erste Fantasy-Spielautomat für vier Helden gleichzeitig. Monster im Sekundentakt vermöbeln, Schätze raffen und den Ausgang finden – spielerisch der Papi von „Diablo". Abgerundet wird die Sammlung durch das (verruckelte) „Centipede"-Sequel „Millipede" und eine (ebenfalls zu lahme) Konvertierung der Highway-Ballerei „Road Blasters".
Da es für die Playstation keinen Trackball gibt, spielt Ihr „Marble Madness", „Crystal Castles" und „Millipede" am besten mit der Maus. Zwei weitere Mankos: Der Interlace-Modus von "Paperboy" läuft nicht fehlerfrei, außerdem fehlt das Interview-Material der ersten Compilation gänzlich: Aus Gehäusefotos und Original-Plakaten geht nicht hervor, was aus **Mark Cerny** & Co. wurde. *wi*



Multitap-Besitzer metzeln zu viert: "Gauntlet" ist eine actionreiche Suche nach Schätzen und Magie.

SPIELSPASS **68%**

ARCADE'S GREATEST HITS

HERSTELLER: MIDWAY
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: JUNI

Mit Pad und Maus statt Trackball: Sechs hervorragende Automaten-Klassiker von Atari, leider schlampig emuliert.

AB 6

San Francisco Rush

PS San Francisco Frust: Die Golden-Gate-Brücke steckt auch auf der Playstation ganztägig im Nebel, trotz 200 km/h (laut Tacho) bummelt die Grafik träge an Euch vorbei, von Rasanz keine Spur. Kurzum, die Umsetzung von N64 auf Playstation ist Midway gründlich mißlungen. Wilde Abkürzungen über Hochhausdächer und Laderampen sind das einzige Kaufargument für die Realitätsverachtende Action-Raserei. In jeder anderen Beziehung ist "SF Rush" der Konkurrenz "NFS 3" und "Gran Turismo" meilenweit unterlegen.
Vor allem grafisch wirkt der Midway-Titel wie vom anderen Stern: Eckige Kurven und grobe Betonblöcke statt idyllischen kalifornischen Panoramen. Die Autos erinnern an deformierte Matchbox-Boliden, klobig und unästhetisch. Auf dem N64 war "SF Rush" trotz deutlicher Mankos ein noch empfehlenswertes Rennspiel, die Nachteile der Playstation-Umsetzung reißen den Titel aber unter die 60%-Grenze. Da helfen auch Splitscreen, 16 verschiedene Kursvarianten (dank Nacht- und Schnee-Modi) und versteckte Autoschlüssel nix: Jeder Händler hat ein halbes Dutzend bessere Rennspiele auf Lager. *wi*

SPIELSPASS **59%**

HERSTELLER: MIDWAY
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: JUNI

Lahm, hektisch und nicht besonders hübsch: Gegen die Playstation-Konkurrenz hat diese Arcade-Umsetzung keine Chance.

AB 6

Mark Cerny verließ Atari bereits 1985, blieb der Spielebranche aber treu: Sega holte ihn nach Japan, wo er Spiele für das Master System ertüftelte, die Sprache seines neuen Arbeitgebers lernte und schließlich mit großer Aufgabe nach Kalifornien zurückgeschickt wurde: Als Gründer und technischer Leiter des „Sega Technical Institutes" (STI) produzierte er u.a. „Sonic 2". Das 32-Bit-Zeitalter betrat Cerny als Entwicklungschef von Crystal Dynamics, seit ´97 leitet er die Programmierlabors von Universal Interactive. Seine jüngste Produktion ist „Crash Bandicoot 2".

SONY DIMENSION



Nächtlicher Slalom: Auf dem Highway wagt Ihr halsbrecherische Überholmanöver und kämpft um eine üppige Siegprämie.

Option Tuning Car Battle

PS

Tuning ist das A und O des Motorsports. Durch Alu-Felgen, neue Aggregate und Stoßdämpfer bleibt Ihr bei den Duellen mit Eurer individuellen Schüssel gegen eingebildete Japano-Autonarren konkurrenzfähig – und schickt die Angeber geknickt nach Hause. Auf den vier wenig detaillierten Strecken kämpft Ihr Kopf an Kopf mit quietschenden Reifen um den Sieg, sogar eine Nachtfahrt inmitten des Highway-Zivilverkehrs sorgt für Adrenalin-Ausschüttung. Das krasse Gegenteil dazu sind die Beschleunigungsrennen, in denen es ausschließlich um den Rekord auf 400-Meter-Geraden geht. Habt Ihr alle Gegner besiegt, warten vier neue Heißsporne auf Euch: Vielleicht ist zum Sieg ein neues Modell fällig?
Das spielerisch seichte Gerase macht durch Tuning-Konzept und Arcade-Modus Spaß, kann aber nicht länger als ein paar Stunden motivieren. *cb*



Und noch ein Herausforderer: Im vierten Durchgang möchten Euch rasante Tuning-Fans blamieren.

SPIELSPASS 64%

HERSTELLER: M2TO
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Solides, aber unspektakuläre Fahrzeug-Bastelei, die unter zu simplem Fahrverhalten und wenig Abwechslung leidet.

AB 6



Burn, Baby burn! Auf der Jagd nach einer japanischen Schönheit kennt Ihr nur noch Vollgas.

Wangan Trail

PS

Es ist samstagnacht, und Ihr seid alleine unterwegs. Ein nettes Mädchen auf dem Beifahrersitz, das wär' was...
Die Rettung naht per FMV: Fünf junge Japano-Mädels stehen bei der virtuellen Partnerwahl zur Verfügung, doch leider steigt Eure Angebetete nur beim Sieger des verbotenen Nachtrennens über die Großstadt-Highways ein. Also gebt Ihr Vollgas und rauscht durch die schmucklose Szenerie, auf der sich nur selten mal die Polizei blicken läßt. Lassen Euch die verlockenden Mädchen-Infos auf der zweiten CD kalt, geht Ihr beim "Road GP" auf vier ähnlichen Kursen auf die Jagd nach der Pole Position: Zehn Zusatzautos könnt Ihr Euch so erspielen. Zu zweit duelliert Ihr Euch auf geteiltem Bildschirm, fachkundige Piloten fummeln vorher an Getriebe, Stoßdämpfern und Steuerung herum. Da Ihr fast immer mit Vollgas schürt, geht die Motivation schneller flöten als ein Führerschein am Rosenmontag. *cb*

Muster von Game Planet, Tel.: 0271/8909883

SPIELSPASS 56%

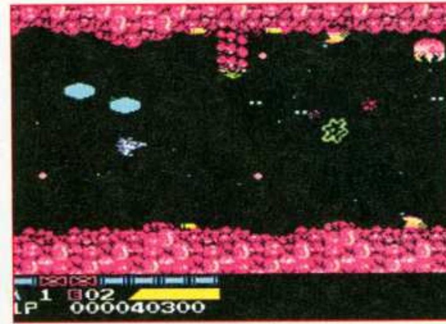
HERSTELLER: PACK-IN-SOFT
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Per PKW gefreit und prompt bereut: Das supersimple Gerase um die FMV-Dame Eurer Wahl artet in Langweile aus.

AB 6



Ob er wohl gewinnt? Als Verlierer braucht Ihr Euch bei der lieblichen Kyoko nicht blicken zu lassen.



Laut Martin "schon irgendwie spielbar": MSX-"Salamander" ist nicht das einzige Ruckel'em-Up auf der CD.

Konami Antiques MSX Collection 3

PS

Zehn Oldies aus den achtziger Jahren kommen zu neuen Ehren: Konami entrümpelt per Playstation-Emulator Uralt-Hits der MSX-Heimcomputer-Ära. Neben schaurig ruckelnden Versionen der Horizontal-Scroller "Salamander", "Comic Bakery" (das erste Bake'-em-Up) und "Parodius" entdecken Spielhallen-Veteranen auch das Rundum-Ballerspiel "Time Pilot": Hier schießt Ihr Euch im Düsenjäger durch mehrere Zeitzonen. Exklusiv für zuhause dagegen erschienen die Geschicklichkeitsspiele "Konami Rally", "Penguin Adventure" und "Pippols". Abgerundet wird die Motten-Spielstunde von "King's Valley", bei dem Ihr in Labyrinth-Pyramiden Schätze sammelt sowie und den Sport-Werken "Tennis" und "Soccer".
Während Martin glaubhaft die Qualität einiger MSX-Werke beschwört, ist Tester Christian bereits am Pad eingenickt: Eine uninspirierte, klägliche Oldie-Parade. *cb*



"Comic Bakery": Böse Waschbären angeln sich ofenwarme Croissants und schalten die Förderbänder ab.

SPIELSPASS 34%

HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Haarige Technik testet Eure Geduld: Zehn witzige Konami-Klassiker in garstigen MSX-Ruckel-Versionen.

AB 6

PLANET SATURN



Lautstarke Unterstützung: Im Team-Modus stehen die Kumpels am Arenarand und feuern ihren Kollegen an.



Splatterfans aufgepaßt: Wenn Samurai-Geist Bishamon sein Schwert auspackt, fließt das Blut in Strömen.



Vorsicht, tieffliegende Autos: Mit dem Explosiv-Extra verpaßt ihr jedem Gegner eine Flugstunde.

King of Fighters 97

SA Wie jedes Jahr treffen sich SNKs "King of Fighters" zum ultimativen Prügelturnier rund um den Globus: Nur mit einer 4-MB-RAM-Card dürft Ihr zur Keilerei antreten. Wie im Vorgänger reisen 27 tapfere Helden aus "Art of Fighting", "Fatal Fury" & Co. an, darunter auch neue Helden wie die blonde Kick-Expertin Blue Mary und der gelenkige Chris. Das aktuelle "KoF"-Update wurde mit neuen Features ausgestattet, Specials dürft Ihr nun auf Zeigefinger-, C- und Z-Tasten legen und vor dem Kampf zwischen Advanced- und Extra-Kampfmodi wählen. Ihr vertrimmt Euren Gegenüber mit Super-, Grab- und Shadowcombo und erhöht Eure Schnelligkeit per Speed-Up-Move. Ein Trainingsmodus und eine Gallerie runden die Prügelei ab. Euch erwartet eine ausgewogene Schlägerei mit hervorragender Spielbarkeit, nur die Schlag- und Schrei-Samples klingen etwas kratzig. Fans der Serie werden sich das Spiel zweifellos zulegen, Otto-Normalprügler benötigen jedoch nur ein Turnier der Serie. *oe*



Die "Pow"-Energie nutzt Ihr für ratternde Supercombos und blitzende Speed Up-Specials

SPIELSPASS 85%

HERSTELLER SNK

SYSTEM SATURN

BRD-RELEASE NICHT GEPLANT

Nur mit RAM-Erweiterung spielbar: 27 SNK-Helden und haufenweise Moves sowie Combos garantieren heiße Prügelnächte.

AB 16

Vampire Savior

SA Wer auf dem Saturn prügeln möchte, kommt ohne 4-MB-RAM-Card nicht aus: Dank Speichererweiterung keilt sich Capcoms achtzehnköpfige Vampirjägertruppe mit geschmeidigen Animationen, die Feuerknöpfe sind nach alter Tradition mit Hieben und Tritten in drei Härteklassen belegt. Neu ist dabei das Kontersystem, nach dem sich die Schläge auf der Basis von Schere/Stein/Papier übertrumpfen – Faustschläge haben dabei den Vortritt. Auch der "Guard Cancel", eine Art Combobreaker, erleichtert Euch ab sofort bei übermütigen Gegnern den Kampf. Hinzu kommt der "Tech-Hit", der den Feind im Infight wieder auf Distanz schiebt. Ansonsten erwarten Euch altbekannte Feuerbälle, Wirbelattacken, Supermoves und Power-Up-Manöver, die mit der pixelgenauen Steuerung locker von der Hand gehen. In langen Zocknächten fallen die kurzen Ladezeiten auf, die mit Zwischenbildern geschickt kaschiert werden. Die zwei Spielmodi (Arcade und Versus) sind jedoch zuwenig. *oe*



Jetzt hat sie den Bogen überspannt: Fledermäuschen Lilith schießt Euch quer durch die Arena.

SPIELSPASS 83%

HERSTELLER CAPCOM

SYSTEM SATURN

BRD-RELEASE NICHT GEPLANT

Vampir-Keilerei auf gewohnt anspruchsvollem Capcom-Niveau: Zwei Spielmodi sind für Prügelfreaks jedoch zuwenig.

AB 16

Choro Q Park

SA Während die knuffigen „Choro Q"-Vehikel auf der Playstation in die dritte Runde gehen, sind sie jetzt zum ersten Mal auf dem Saturn unterwegs: Bei „Choro Q Park" dröhnt Ihr mit Mini-Ausgaben von PKWs, Bussen und Trucks über Asphalt- und Offroad-Strecken. Der Knuddel-Optik entsprechend steuern sich Eure Autos simpel, die meisten Kurven nehmt Ihr mit Vollgas. Erfolgreiche Fahrer investieren ihr Preisgeld in rund 60 weitere Putzig-Vehikel und lackieren die Karosserie nach ihrem Geschmack. Während die Grafik etwas sauberer und flüssiger als bei den Playstation-Versionen ist, hat Takara beim Spieldesign den falschen Weg eingeschlagen: Der Simpel-Charme der einfachen Rennen wurde weitgehend wegrationalisiert. Schwerpunkt der Saturn-Fassung ist ein Karriere-Modus, in dem Ihr auf den Pisten einer Insel um Geld und Qualifikationen fahrt. Etwas Laune kommt jedoch erst nach vielen frustrierenden Rennstunden auf, vorher fahrt Ihr chancenlos dem Feld hinterher. Fehlende Duellspannung soll vergeblich durch „Mario Kart"-mäßige, aber deplaziert wirkende Waffen-Extras auf der Piste ersetzt werden. Nervig ist auch die neu eingeführte Wechselidee: Ihr könnt mit dem begrenzten Sprit-Vorrat Eures Renners keine ganze Runde bewältigen und müßt deshalb an Checkpoints auf andere Autos umsteigen. Sinnvolle Kombinationen bekommt Ihr jedoch erst durch mühsames Rumprobieren heraus. Auch der Splitscreen für zwei Spieler bringt wenig: Da Ihr dort nur Zugriff auf bereits erfahrene Strecken und Autos habt, ist er erst nach langer Spielzeit sinnvoll nutzbar. *us*

SPIELSPASS 45%

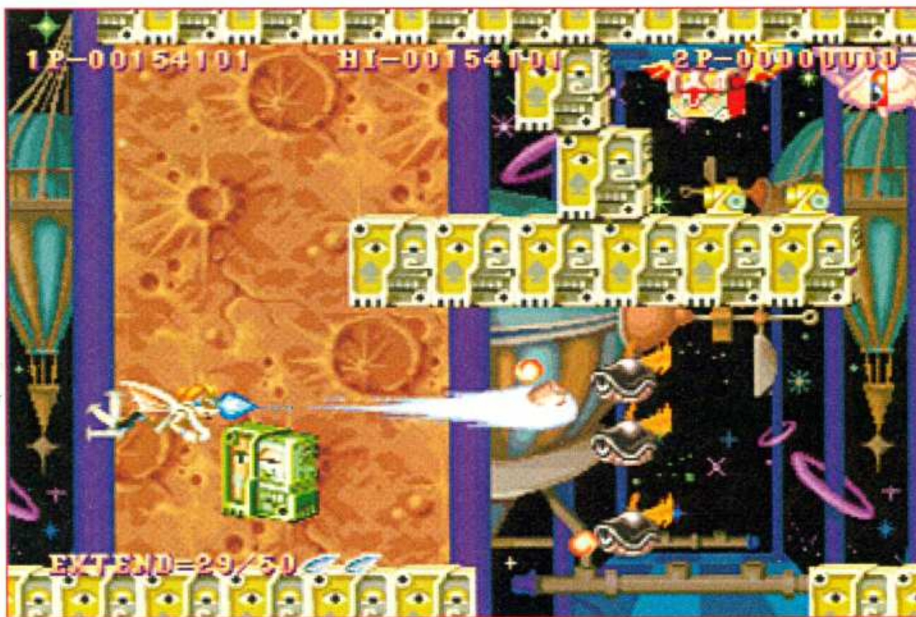
HERSTELLER TAKARA

SYSTEM SATURN

BRD-RELEASE NICHT GEPLANT

Niedlich-Renner mit Konzeptschwächen: Lahmes Tempo und nerviger Spielmodus verleiden den Spaß am Knuddel-Gerase.

AB 6


Die Gegner bei "Chariot" kommen in allen möglichen und unmöglichen Formen daher: Hier bedrängen Euch ein feindseliges Buch und ein Geschwader von Schildkrötenpanzern.


Egal, ob an einer Plattform hängend (links), unter Wasser (Mitte) oder bedrängt von Clowns (rechts): Euer "Roosters"-Held kommt mit allen Widrigkeiten zurecht.

Wonder 3 Arcade Gears

SA

Die Umsetzung des Capcom-Automaten „Wonder 3 Arcade Gears" (auch "Three Wonders") aus dem Jahr '91 enthält die drei Spiele "Chariot", „Roosters" und „Don't pull". Dabei bestimmt Ihr selbst, ob Ihr Euch an einem Ballerspiel, Jump'n'Run oder Puzzle versucht.
Nur mit einer Pfeilpistole bewaffnet, lauft Ihr in "Roosters" nach „Ghosts'n'Gob-lins"-Manier durch fünf Fantasy-Landschaften. Berührt Euch ein Gegner, steht Ihr nur noch in Unterwäsche da, bevor beim nächster Treffer ein Leben verloren geht. Am Ende jedes Levels warten Endgegner, die Euch Geschicklichkeit und Feuerkraft abverlangen.
„Chariot" ist ein reinrassiges Ballerspiel, bei dem Ihr durch sieben horizontal scrollende Spielstufen fliegt und alles vom Himmel pustet, was sich Euch in den Weg stellt. Aus herumschwebenden Kisten sammelt Ihr Sprengsätze, stärkere Schüsse oder Smartbomben. Auch erledigte Feindformationen rücken gelegentlich ein Extra heraus.
Drittes Spiel ist der Geschicklichkeitstest „Don't pull", der sich großzügig bei „Pengo" bedient: Ihr steuert einen Knuddelhasen durch 30 Spielfelder und zerquetscht patrouillierende Bösewichte, indem Ihr sie mit schwungvoll angeschobenen Blöcken an die Wand drängt. Gelingt es Euch, drei spezielle Steine zu vereinen, kassiert Ihr einen fetten Bonus, diverse Extrablöcke mit Bomben und Früchten erleichtern die Aufgabe.
Technisch läßt die Umsetzung nichts zu wünschen übrig und entspricht bis auf winzige Details dem Automaten. Auch wenn man „Wonder 3" seine sieben Jahre alte Technik klar ansieht, sind die drei höchst unterschiedlichen Spiele gelungen und machen Lust auf eine Partie zwischendurch. Klassiker-Status, wie ihn etwa „Pac-Man" oder „R-Type" einnehmen, erreichen sie jedoch nicht. Positiv ist, daß Ihr auch zu zweit antreten könnt; besonders bei „Don't pull" entwickeln sich daraus unterhaltsame Schlachten. Wer Oldies mag, greift bedenkenlos zu, der Rest sollte lieber vorher probespielen. *us*


Der Drache ahnt, was ihm gleich schwant: Ein Schubs, und seine "Don't pull"-Karriere ist beendet .

SPIELSPASS 72%

HERSTELLER: XING
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Schnörkellose Automaten-Umsetzung mit spaßigen Oldie-Titeln: Kein Pflichtkauf, aber immer für ein Spielchen gut.

AB 6


State of the Art im 16-Bit-Zeitalter: Die Saturn-Neuauflage des Strategieklassikers "Der Langrisser" setzt auf die bewährte Mega-Drive-Benutzerführung.

Langrisser
Dramatic Edition

SA

Keine Verschnaufpause für Fantasy-Heerführer: Zwischen den 32-Bit-Folgen des japanischen "Langrisser"-Zyklus schafft Hersteller NCS auch 1:1-Umsetzungen der 16-Bit-Vorgänger in die japanischen Geschäfte. So gibt´s die beiden ersten "Langrisser"-Teile jetzt zusammen auf einer Saturn-CD. Der "Dramatic Edition" beigelegt ist eine niedliche CD-Single – die Hörspielschnipsel sind jedoch nur für Japanologen interessant.
Spielbar sind die beiden Strategieepen aber auch für deutsche Saturn-Fans, die zumindest mit dem ersten Teil einen bezaubernden Genre-Meilenstein erhalten. Praktische Benutzerführung und knifflige taktische Situationen, Magie, Artefakte und ein Beförderungssystem in vier Stufen waren ´91 einmalig, haben bis heute aber Staub angesetzt. Mit "Final Fantasy Tactics" kann "Langrisser" nicht konkurrieren, als Inspirationsquelle für dieses Square-Meistwerk bleibt "Langrisser" aber für Strategiefans interessant. *wi*


Die "Langrisser"-Duellsequenz veranschaulicht das Terrain und die Wirkung Eurer Attacken – eingreifen könnt Ihr nicht.

SPIELSPASS 82%

HERSTELLER: NCS
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Angestaubt, aber noch immer spielenswert: 1:1-Umsetzung zweier 16-Bit-Strategieklassiker auf einer CD.

AB 12



Zwei Mega-Drive-Klassiker auf einer CD: Mit der "Langrisser Dramatic Edition" erhalten Saturn-Fans die Gelegenheit die Jugendsünden der besten Strategiespielserie der frühen 90er-Jahre auszutesten. Das Original erschien 1991, die Fortsetzung 1994. Komplett neu arrangiert ist die Super-NES-Version von 1995, danach war das 16-Bit-Zeitalter auch für die "Langrisser"-Recken abgeschlossen. Nur für den Saturn erschienen seitdem "Langrisser 3" und "Langrisser 4"" (Test in MAN!AC 10/97), zwei spielerisch und grafisch sehr unterschiedliche Sequels.

NINTENDOMANIA



Interaktive Kampfarena: Beim Duell zerstört Ihr Kisten sowie Bambusrohre und werft den Kontrahenten durch Mauern und in Öllampen.


Gerade Schläge statt ausgefallene Drehmanöver: Die GASP-Kämpfer bevorzugen einen unspektakulären Kampfstil.

GASP



Bei Beat'em-Ups hält sich Konami traditionell zurück, alle fünf Jahre erscheint mal eine Schlägerei wie z.B. die "Ninja Turtles"-Prügelscroller oder der Klassiker "Yie Ar Kung Fu". Mit der "Generation of Arts, Speed and Power" (kurz GASP) wagen die Japaner ihr 64-Bit-Debüt in diesem schlagfertigen Genre.

Acht unerschrockene Helden treffen sich zum rabiaten Turnier, um den besten Straßenkämpfer ihrer Generation zu küren. An reale Kampfstile halten sich Hiyu, Miki & Co. nicht, die Specials sind eine bunte Mischung aus Wrestling-Manövern und Prügelspiel-bewährten Uppercuts und Bodenrutschern. Wie bei "Fighters Destiny" steuert Ihr Euren Helden mit dem Kreuz, geblockt wird mit der R-Taste. Zwei Feuerknöpfe sind mit Schlag und Tritt belegt, die Ihr mit einfachen Richtungskommandos und Block zu rund 30 Combos, Würfen und Spezialschlägen variiert. Hinzu kommen die Evade-Taste (zur Flucht in den Hintergrund) und der Special-Knopf, mit dem Ihr den Gegner verhöhnt, den Kopf zurückzieht und in den geräumigen 3D-Arenen Wände als Katapult für harte Sprungkicks nutzt. Trotz des reichhaltigen Schlagsortiments sind die Duelle unspektakulär: Taktisch unterscheiden sich die Hiebe kaum, Unblockable-Moves, Kicks mit kombinierten Ausfallschritten oder ein anständiges Countersystem gibt es nicht. Meist entwickelt sich ein gelangweiter Schlagabtausch. Der eingebaute Editor gleicht das Manko zumindest teilweise aus: Ihr entwerft einen persönlichen Kämpfer, über Größe und Gewicht bestimmt Ihr seine Schnelligkeit und Kraft. Ihr beginnt mit vier Grundschlägen, bei jeden Sieg gegen einen CPU-Recken klaut Ihr dem Unterlegenen ein Special oder eine Combo. So stellt Ihr Euch die besten Manöver zusammen und bastelt einen Krieger mit sinnvollen Schlägen.



Gastspiel: Euren selbst erstellten Helden übernehmt Ihr via Memory Card in das Spiel Eures Kumpels.

Die starren Animationen der Kämpfer sind dagegen ein Hohn und erinnern stark an die lächerlichen Charaktere von "Kazumi Ninja", dem berüchtigten Prügler für Ataris Jaguar-Konsole. In den Computerraum-, Hinterhof- und Waldarenen stehen Euch Bambusstauden, Öllampen, Kisten und Holzwände im Weg, die Ihr beiläufig mit einem Querschläger oder dem Gegner als Wurfgeschoß zertrümmert. Gegenstände im Vordergrund werden ab einer bestimmten Größe transparent, was gelegentlich für wirre Optiken sorgt. Richtig unangenehm wird es jedoch erst, wenn die imaginäre Kamera an einer Wand anstößt und plötzlich auf die andere Seite springt: Ihr müßt komplett umdenken und mit etwas Pech hüpft die Ansicht wenige Augenblicke später wieder zurück. Die Steuerung ist ungenau, der Spielablauf unausgewogen und für überlegte Attacken zu schnell. Die zahlreichen Spielmodi (wie Team Battle und Tag-Modus) sind eine nette Dreingabe, für die entscheidende Abwechslung sorgen sie jedoch nicht. Nur technisch haben wir nichts zu nörgeln: Die 3D-Arenen scrollen fehlerfrei weich über den Bildschirm, Schnee-FX, traumhafte Sonnenuntergänge und Wellen im Wasser schaffen eine malerische Umgebung. Ihr solltet "GASP" ein Probespiel gönnen: Hiyu Serina besitzt die putzigste Siegerpose in der Geschichte weiblicher Prügelhelden! *oe*

Muster von Game Planet, Tel: 0271/8909883

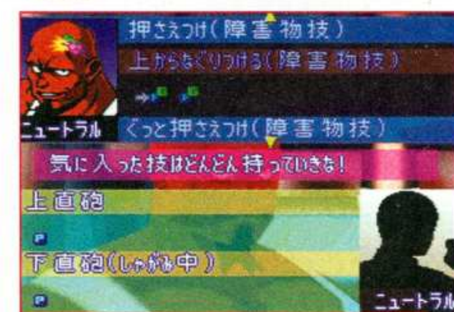


HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: NINTENDO 64
BRD-RELEASE: JULI

Plump animierte Straßenkämpfer schleudern sich mit ungenauer Steuerung und 08/15-Specials durch Kisten und Holzwände.







MAN!AC-Prügelknabe Olli im Kämpfer-Editor nachgebaut: Am Anfang beherrscht Ihr nur vier Hiebe, erst im Kampf lernt Ihr von Euren Kontrahenten Sprungkicks, Bodenrutscher, Würfe und Uppercuts.

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. Gran Turismo PLAYSTATION
2. Tetrisphere NINTENDO 64
3. G-Darius PLAYSTATION



ANDREAS U. SPIELT:
1. Diablo PLAYSTATION
2. Resident Evil 2 PLAYSTATION
3. Ultima Online PC



WINNIE SPIELT:
1. Parasite Eve PLAYSTATION
2. Many faces of Go! PC
3. Tenchu PLAYSTATION



CHRISTIAN SPIELT:
1. Need for Speed 3 PLAYSTATION
2. Moon Patrol PLAYSTATION
3. Indiziertes Spiel PLAYSTATION





ANDREAS K. SPIELT:
1. Gran Turismo PLAYSTATION
2. Super Street Fighter 2 AUTOMAT
3. Choplifter AUTOMAT



OLLI SPIELT:
1. Tekken 3 PLAYSTATION
2. Musha Aleste MEGA DRIVE
3. Toukon Retsuden 3 PLAYSTATION

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: MAGA 128
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91% SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

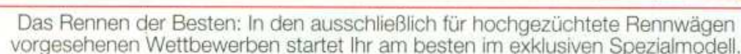
Entwickler: Polyphony Digital, Japan • **Produzenten:** Kazunori Yamauchi, Akira Sato • **Programmierung:** Seichu Kiuo, Akihiko Tan • **Grafik:** Takeshi Yokouchi, Masaki Goto u.a. • **Sound:** Masamichi Seki, Masahiro Ando u.a. • **Musik:** Manic Street Preachers, Garbage, Ash, Feeder u.a.

IT'S A MAN!AC



Gran Turismo


Die kniffligen Nachtfahrten in der City verlangen Euch alles ab: Anfänger schlittern regelmäßig in die Bande!


Das Rennen der Besten: In den ausschließlich für hochgezüchtete Rennwägen vorgesehenen Wettbewerben startet Ihr am besten im exklusiven Spezialmodell.


Auf den Duell-Strecken lassen sich keine CPU-Fahrer blicken – per Memory-Karte startet Ihr hier Euren besten Boliden.

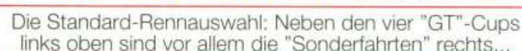
Details zu dem jeweils angewählten Wagen lassen sich sowohl in der Garage, als auch vor dem Rennen aufrufen. Auch die bereits angebauten Zubehörteile werden auf einer speziellen Seite angezeigt – so bleibt Ihr über den Zustand Eures Wagens im Bilde. Auf der Teststrecke überprüft Ihr dann in Beschleunigungs- und Hochgeschwindigkeitsrennen, ob sich die Investitionen gelohnt haben.

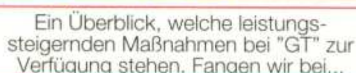

Von oben nach unten: Die technischen Daten Eures aktuellen Fahrzeugs sind jederzeit abrufbar. Neben den Rennen stehen auch Wagenwäsche und Testfahrt auf dem Programm.

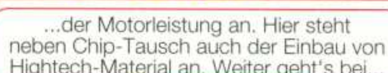
Sechs Monate haben europäische Autonarren auf die "Gran Turismo"-Erfahrung warten müssen, jetzt endlich geht's los. Wie wir Euch bereits in MAN!AC 3/98 berichtet haben, wollten die japanischen Entwickler von "GT" viel mehr als nur "noch ein Autorennen". Der "GT"-Grundgedanke ist einfach: Ein echter Autonarr will nicht nur aufs Gas drücken, sondern betrachtet seine Karossen als Liebhaberobjekte, die er auch hegen und pflegen, tunen und vorzeigen will. Was sich in Deutschland beim Ritual des samstäglichen Autowaschen manifestiert, artet in Fernost zum PS-Fetischismus aus: Chip-Tuning dreht an der Leistung, Leichtmetallfelgen und Heckspoiler werden angebaut und Händler nach günstigen Angeboten abgeklappert. Damit Ihr immer Zugriff auf die neuesten Modelle der japanischen Autobaukunst habt, präsentieren Euch die Designer eine bildschirmgroße, virtuelle Stadt, deren KFZ-Händler Ihr mit einem Zeiger besucht.

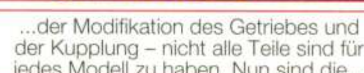
In Eurer eigenen Garage im Zentrum des Stadtplans sammelt Ihr Eure kostbaren PS-Schätze, steigt in andere Autos um und speichert Bargeldkonto und Garageninhalt auf Karte ab. Bevor Ihr den aufregenden Duft der knapp 20 verschiedenen "GT"-Wettbewerbe schnuppern dürft, müßt Ihr in die Fahrschule. Der theoretische Teil ist Euch erlassen, praktisch müßt Ihr jedoch hintereinander drei unterschiedliche Lizenzen erwerben, um in allen Wettbewerben antreten zu dürfen. Jede Lizenz gliedert sich in acht Einzelaufgaben, bei denen Ihr nur mit Feingefühl einen Pokal abstaubt: In mehreren Automodellen macht Ihr Euch mit Kurvenverhalten, Beschleunigung, effektiven Bremsmanövern und der richtigen Kurventechnik vertraut. Habt Ihr den Lappen, stöbert Ihr mit begrenztem Startkapital nach einem fahrbaren Untersatz: Die Händler in der Stadt haben neben anfangs unerschwinglichen Nobelkarossen auch günstige Gebrauchtwagen im Schaufenster. Interessiert studiert Ihr das Angebot und greift schließlich zu. Schnell noch das Start-Feld auf der Stadtkarte angeklickt, und schon findet Ihr Euch in der Qualifikation zum er-

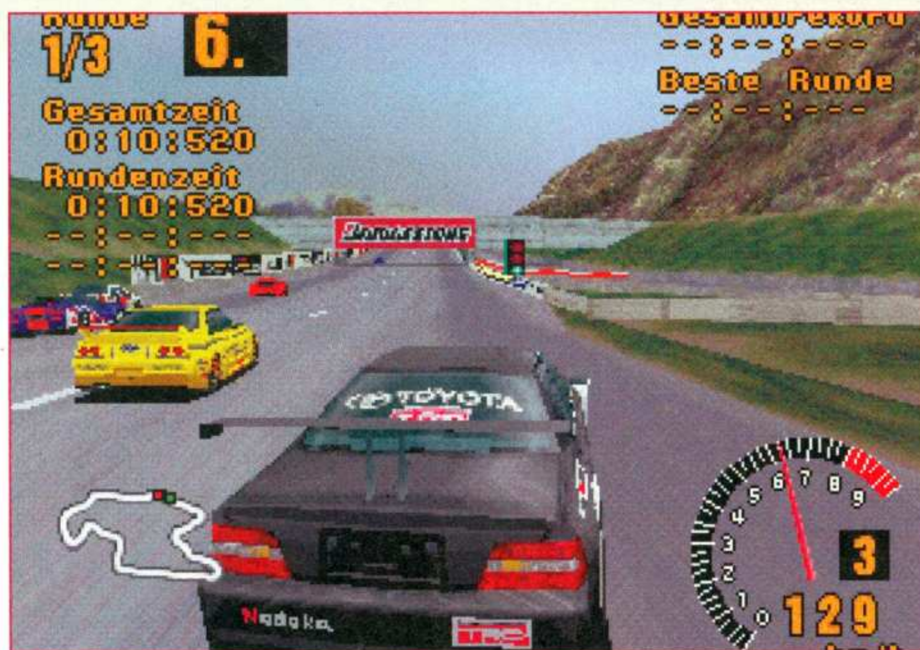

Euer Tummelplatz: Die "GT"-Stadt beherbergt zehn Vertragshändler, ein Testgelände und eine Waschstraße.


Die Standard-Rennauswahl: Neben den vier "GT"-Cups links oben sind vor allem die "Sonderfahrten" rechts...


Ein Überblick, welche leistungssteigernden Maßnahmen bei "GT" zur Verfügung stehen. Fangen wir bei...


...der Motorleistung an. Hier steht neben Chip-Tausch auch der Einbau von Hightech-Material an. Weiter geht's bei...


...der Modifikation des Getriebes und der Kupplung – nicht alle Teile sind für jedes Modell zu haben. Nun sind die...



Neben der Ego-Ansicht und dieser Außenperspektive wurde in die PAL-Version noch eine weitere, weiter entfernte Ansicht eingebaut.



Zu viel riskiert: In den spannenden Duellen wirft Euch ein einziger Bandenkracher weit zurück.

Was will man mehr? Traumhaftes Fahrvergnügen und physikalische Authentizität in einer verlockenden Welt der KFZ- und Tuning-Schnäppchen. Ein Rollenspiel für Rennsport-Cracks: Wer nur Gas gibt hat zwar seinen Spaß, nutzt aber die Komplexität des Spiels nicht ansatzweise. "GT" ist kein Simpelrennen für zwischendurch, sondern ein benzingeschwängerter Spielplatz für Wochen. Über die vielen schöpferischen Möglichkeiten der KFZ-Simulation sollte man die oberflächlichen Reize nicht unterschätzen: In "GT" rasen die bislang am realistischsten modellierten Fahrzeuge durch Stadt und Land, dank rundum verspiegelter Karossen wird das Replay zum Rennsportfilm mit Euch hinterm Steuer! Lediglich der vielbeworbene neue Soundtrack, ein unausgewogener Mix aus Rock- und Dancefloor, geht bei uns nicht als Verbesserung durch.

WINNIE FORSTER

sten Rennen des "Sunday Cup" wieder. Schon hier bemerkt Ihr den Unterschied zu actionlastigen Gasfuß-Gefechten Marke "Ridge Racer": Trotz rasanter Grafik und unkomplizierter Steuerung hat die hohe Geschwindigkeit negative Folgen. Der Wagen neigt sich stark zur Seite, unter- bzw. übersteuert und bricht bei weiterem Gasgeben schließlich völlig aus. Das alles geschieht allerdings in einer durchaus kontrollierbaren Form: Jagt Ihr nicht gerade mit 200 Sachen in eine Spitzkehre, ist es durch Gaswegnehmen und Gegensteuern stets möglich, den Wagen noch abzufangen – wenn nicht gerade ein ungestümer Gegner das Heck mitreißt! So fordert Euch "GT" mit komplexem Fahrverhalten, ohne den Drift-Fan zu verschrecken.

Zurück zum Rennmodus: Je nach Veranstaltung unterscheiden sich die Zahl der Rennen, die Art der zugelassenen Fahrzeuge und die Ausbaustufe des Kurses. Manche Wettbewerbe sind nur für heck- bzw. frontgetriebene Modelle zugelassen, bei anderen nur Sportmodelle, Allrad- oder Import-Fahrzeuge erlaubt. Das wichtigste an solchen Rennen ist allerdings nicht der Siegerpokal, sondern die üppig sprudelnden Preisgelder. Da nicht nur die Sieger ausbezahlt werden, bleibt Ihr auch nach einer Niederlage gegen die meist unnachgiebig drängelnden CPU-Fahrer motiviert, denn ein gefüllter Geldbeutel läßt sich in handfeste PS verwandeln: Ihr sondiert umgehend beim Vertragshändler die Tuning-Möglichkeiten Eures Wagens. Seid Ihr knapp bei Kasse, hilft ein Studium der Teilelisten, in denen per Text haarklein die Auswirkungen von Umrüstsätzen, Materialänderungen und Austauschaggregaten beschrieben wird. Mit stolz geschwellter Brust probiert Ihr den Wagen dann umgehend auf der Teststrecke aus. Stück für Stück rüstet Ihr so selbst einen abgetakelten Honda Civic zu einer Rennmaschine hoch – bis Ihr plötzlich ein "Sonderangebot" beim Toyota-Händler erspäht. Raum in der Garage ist genug: Mehrere Dutzend Wagen finden Platz und werden abwechselnd gefahren.



...interessant. Hier sind mehrere Bildschirmseiten voller Wettbewerbe zu absolvieren.



Beim Vertragshändler findet Ihr neben Neuwägen auch eine stattliche Auswahl an günstigen Gebrauchten.

Die PAL-Fassung

von "GT" unterscheidet sich trotz angekündigter Änderungen nicht aufregend von der Japan-Version. Die Grafik wurde etwas beschleunigt, doch leider stören (kleine) PAL-Balken den Eindruck. Die Musik ist dagegen komplett neu: Rock und elektronische Klänge (von westlichen Chart-Acts wie Garbage, Ash und Cubanate) untermalen den PS-Rausch. Der Fuhrpark ist die größte Enttäuschung für europäische Autonarren: Neben einigen neuen Autos der bekannten Hersteller fehlen renommierte Namen wie Volkswagen, Mercedes, Peugeot oder Fiat. Diese Firmen hätten sich für das realistische Auto-Epos geradezu aufgedrängt.



...Bremsen dran: Hier setzen wir eine ABS-Kontrolle und bessere Materialien ein, bevor wir mit der...



...Wahl der richtigen Reifen fortfahren. Mehrere Mischungen in unterschiedlichen Preislagen stehen im Laden. Jetzt...



...bauen wir noch einen Hochleistungs-Schalldämpfer ein und wagen uns auf's Testgelände!

Beim Arcade-Modus steht ein vorgegebener Fuhrpark zur Verfügung. Drei Kategorien zeigen die Leistung.

Für die Fahrt im Spezialmodell ist eine fundierte Ausbildung erforderlich – Driften ist Pflicht. Nur Profis zähmen die temperamentvollen Nobel-Rennautos.

Traumautos gibt's natürlich auch bei "GT": Hoffentlich könnt Ihr so viel Leistung bezahlen und auch beherrschen.

Einige der scharfen Kurven übersteht Ihr nur mit geübter Fahrtechnik – bremst vor der Kurve stark ab!

Das ging ins Auge: Wer zu schnell unterwegs ist, kommt unweigerlich ins Schleudern, der Wagen bricht aus.

Sony kündigte zusammen mit der Testversion von "GT" noch einige Änderungen an. So plant man, in letzter Sekunde Anpassungen bei der (im Moment zu hohen) Geschwindigkeit, dem Schwierigkeitsgrad einiger Rennen sowie der Fahrzeugauswahl vorzunehmen. Außerdem wird für den Übungsmodus eine Ghostcar-Funktion eingebaut. Sollten sich entscheidende Änderungen ergeben, findet Ihr eine Auflistung in der nächsten MAN!AC.

Habt Ihr mit steigender Erfahrung die ersten vier Cups erfolgreich beendet, studiert Ihr die umfangreichen Spezialrennen. Hier habt Ihr mit einer Serienkiste keine Chance, denn spezialisierte Aufgaben wie die "Leichtgewichts-Sportmeisterschaft" verlangen nach maßgeschneiderten Spezialfahrzeugen. Seid Ihr auf der Suche nach dem besonderen Kick, schnüffelt Ihr bei den Autohändlern nach den "Spezialmodellen". Diese hochgezüchteten Renner sehen nicht nur bestechend aus, sie sind auch bereits optimal für den Einsatz getunt. Nachteil dieser Kaufstrategie: Ihr müßt Euch auf einen Schlag an ein neues, bulliges Modell mit kniffligen Fahreigenschaften gewöhnen. Überhaupt ist bei "GT" der Weg das Ziel: Wer nur stoisch Geld scheffelt und die teuersten Wagen kauft, verpaßt die schier unendliche Freiheit, die das Tuning-Konzept zuläßt. Als Belohnung für Eure Bastel- und Renn-Mühen erhaltet Ihr Bonusfahrzeuge und, mit dem "GT HiFi"-Event, einen ultraflüssigen, spektakulären Zusatz-Modus für Technik-Freaks.

Wer's zwischendurch lieber unkompliziert mag, der braust beim "Arcade"-Modus ohne Tuning- und Kaufballast durch die Szenerie: Hier wählt Ihr zu Beginn aus einem vorgegebenen Modell-Fundus der beteiligten Hersteller, die drei Kategorien Steuerung, Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung zeigen die Qualität des Wagens. Fahrt Ihr zu zweit auf dem Splitscreen, entscheidet Ihr zwischen dem Arcade-Duell und dem Kampf der Giganten: Per Memory-Karte überrascht Ihr Eure Kumpels mit den besten, gemeinsten und coolsten Fahrzeug-Modifikationen, die je ein "Gran Turismo"-Freak zusammengeschraubt hat.

Neben Eurem exklusiven Fuhrpark lassen sich sogar besonders spektakuläre Wiederholungen Eurer besten Rennen speichern und bleiben so für die staunende Nachwelt erhalten: Eure Freunde werden sich wundern... *cb*

Nach dem Einbau einer neuen Schwungscheibe und dem Aufziehen des Profi-Reifensets mache ich mir große Hoffnungen auf den Sieg beim "GT Cup" - leider untersteuert mein Chrysler stark und zwingt mich zurück in die Werkstatt. Der "GT"-Modus quetscht Euch nicht in ein gängiges Wettbewerbs-Konzept, sondern läßt freie Wahl, was Ihr an einem virtuellen Tag anstellt - mal sammelt Ihr Bargeld beim Rennen, dann wieder bastelt Ihr an der Federung Eures Fuhrparks oder sucht bei Händlern nach günstigen Gebrauchten. Dadurch wachsen Euch die Karossen so richtig ans Herz - vor allem, wenn Ihr stundenlang die Auswirkungen der Modifikationen testet. Unverzeihlich sind trotz des Geschwindigkeits-Boosts PAL-Balken und das Fehlen eines europäischen Fuhrparks - wo bleiben Opel, VW, Porsche & Co.?

CHRISTIAN BLENDL

Bei jeder "Gran Turismo"-Veranstaltung sind Lizenz- und Modellbeschränkungen zu beachten. Hier eine Auswahl an Titelbildern der verschiedenen Aufgaben.

SPIELSPASS 92%

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	84%
SOUND	81%

Das Rennspiel-Genre wird neu definiert: Sonys virtuelle Welt des Motorsports läßt Autonarren auf Monate hinaus nicht mehr los!

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Die Importversion von "Grand Turismo" wurde in MAN!AC 3/98 ausführlich vorgestellt.

Entwickler: Iguana, UK



Forsaken 64

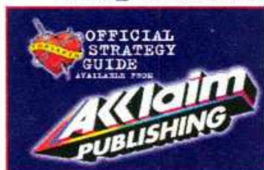


In den Lavahöhlen von Babalas wird die Natur zum Feind: Kommt im Kampf mit den Dronen nicht zu nahe an die Glut, sonst verbrutzelt Eure Lebensenergie.



Die Konkurrenz schläft nicht: Hier schnappt Euch der Kopfgeldjäger ein wichtiges Waffenteil vor der Nase weg.

Damit keinem "Forsaken"-Spieler der offizielle Players Guide entgeht, hat Acclaim kurzerhand eine Werbung dafür ins



Bitte nie mehr vergessen: Es gibt einen offiziellen "Forsaken"-Ratgeber!

Modul eingebaut. So ist sichergestellt, daß Ihr bei jedem Neustart an den Kauf dieses Werks erinnert werdet – wir MAN!ACs sehen solcherlei Werbetafeln mit Skepsis.



In naher Zukunft übernehmen die Maschinen die Macht: Die Mechanical Defense Force (MDF) hat alle Menschen verbannt. Als einer von acht Rebellen wollt Ihr die MDF besiegen und den Planeten wieder unter menschliche Kontrolle bekommen. Dieses Ziel erreicht Ihr nur durch die Vernichtung der MDF-Chefs: Die besonders heimtückischen Maschinen haben sich im schwerbewachten Hauptquartier „Babalas“ verkrochen. Bevor Ihr die Technik-Brocken zum Kampf fordert, müßt Ihr 22 Missionen in den engen, von Feinden besetzten Gängen überleben.

Nach der Playstation-Fassung startet Ihr nun auf dem N64 zur „Forsaken“-Jagd. Die grafische Aufmachung, Waffen und Charaktere sind in beiden Versionen identisch (N64-Krieger können ihrem Biker wahlweise auch über die Schulter schauen), doch spielerisch wurde die Modul-Version komplett überarbeitet. Wie die Vorgeschichte verrät, seid Ihr hier nicht als Schatzsucher unterwegs, sondern kämpft für ein nobles Ziel. Im Einspieler-Modus liegen 22 speziell für das N64 geschaffene Missionen vor Euch, die sich von den Playstation-Levels deutlich unterscheiden: Während in den langen 32-Bit-Missionen der Schwerpunkt auf knallharter und pausenloser Action lag, sind die Nintendo-Aufträge kürzer ausgefallen und verlangen ein strategisches Vorgehen. Die Tunnelgänge sind nicht mehr ganz so dicht mit Feinden besiedelt. Auch auf die besonders unangenehmen Teleporter-Gegner wurde fast vollständig verzichtet, so daß Ihr Euch mehr auf die Erfüllung der unterschiedlichen Missionen konzentrieren könnt.

Die Aufträge lassen sich grob in fünf unterschiedliche Bereiche aufteilen. Während Missionsziele wie die Säuberung eines Abschnitts von Feinden oder die Zerstörung besonders hartnäckiger Abwehranlagen recht gradlinig angelegt sind, erfordert das Auffinden von z.B.



Krachende Explosionen wie diese sind bei den hitzigen Feuergefechten in den engen Gängen an der Tagesordnung

den vier Teilen einer Superwaffe präzise Planung. Harte Brocken sind Verteidigungsaufträge: So müßt Ihr in einer Mission vier Reaktoren gleichzeitig vor der Vernichtung bewahren, könnt aber immer nur vor einem patrouillieren. Eine weitere Aufgabe verlangt von Euch, einem nur schwach gepanzerten Transportzug auf seiner Route durch Feindes-

! Es scheint, als hätten die Iguana-Designer einen direkten Draht nach Mering: Prompt wurden etliche "Forsaken"-Kritikpunkte der nörgelnden MAN!ACs erhört. Die kürzeren Levels sind überschaubarer, jetzt ist der "Nur noch ein Versuch"-Appeal höher als bei den Marathon-Schlachten der Playstation. Das Design wirkt dank mehrerer Missionsarten reifer, ohne die zeitweilige Hektik ganz beseitigen zu können: Transporter-Eskortierung und Mittelgegner bereichern die Laser-Ballerei, aber ruckzuck ist bei fehlerhafter Raketenbedienung ein Biker-Leben futsch. Die saubere Nintendo-Optik ist auch in den Mehrspieler-Modi superflott, trotzdem gefällt mit die effektreichere Playstation-Grafik einen Tick besser. Insgesamt ist "Forsaken 64" ein Muß für Actionfans und ein beeindruckendes Zeugnis der N64-Möglichkeiten.



CHRISTIAN BLENDL



Wenn Ihr nicht auf der Hut seid, deckt Euch das monströse Roboterinsekt "Exogenon" mit giftigen Schußsalven ein.



Der Dreadnought verfügt über massive Feuerkraft, hat aber einen Schwachpunkt: Steht Ihr zwischen seinen Greifern, trifft er Euch nicht.



Dieser Reaktor ist eines Eurer Schutzobjekte: Paßt auf, daß Ihr ihn bei der Abwehr der feindlichen Angreifer nicht aus Versehen selbst zerstört!

land Geleitschutz zu geben. Andere Missionen führen Euch zu Duellen mit stärkeren Zwischengegnern oder gar den vier Oberbossen, die nur bei Anwendung einer geschickten Taktik die Waffen strecken.
Habt Ihr "Forsaken" durchgespielt, wird der Gefechtsmodus freigeschaltet: Hier spielen Aufträge keine Rolle, stattdessen schlagt Ihr Euch in acht aufeinanderfolgenden Arenen nur mit feindlichen Kopfgeldjägern um Trophäen. Zuerst tretet Ihr um Bronze gegen einen einzelnen Gegner an, überlebt Ihr alle acht Duelle, steigt Ihr zum Silber-Gefecht mit zwei


Ihr müßt diesen Transport bei seiner Fahrt durch das Schienennetz schützen, bevor ihn die Abwehrsysteme zerlegen.

Konkurrenten auf. Als Krönung erwartet Euch danach Gold; hier müßt Ihr Euch gleich drei übel gesinnte Hoverbiker vom Leib halten.
Für spannungsreiche Multiplayer-Schlachten ist beim N64-„Forsaken" ebenfalls gesorgt: Bis zu vier Spieler teilen sich den Bildschirm und stürzen sich ohne nennenswerte Grafikabstriche ins Gewühl. Stehen nicht ausreichend menschliche Teilnehmer zur Verfügung, läßt sich das Feld mit CPU-Gegnern auffüllen. Die acht Spezial-Arenen sind überschaubarer als auf der Playstation, für ständigen Feindkontakt in vier verschiedenen Spielmodi ist gesorgt: Neben dem üblichen „Wer überlebt, gewinnt" gibt es ein Duell ohne Zeitlimit, bei dem derjenige siegt, der als erster eine einstellbare Zahl von Abschüssen ("Frags") erreicht. Besonders launig ausgefallen sind die beiden Varianten, die Ihr Euch erst freispielen müßt: Im "Hasch mich"-Modus schnappt sich ein Hoverbiker einen Stapel Gold und muß seinen Besitz verteidigen, während sich die anderen verbünden, um ihm diesen abzujagen. Die andere Variante kehrt das Prinzip



Duell im Tunnel: Habt Ihr Euch vorher ausreichend mit Extrawaffen verstärkt, ist dieser "Spawn"-Panzer kein Hindernis.



Die Konstruktionen der Einsatzgebiete sind teilweise sehr komplex: Da es keine Karte gibt, ist ein guter Orientierungssinn angesagt.

genau um: Ein Spieler schleppt eine tickende Zeitbombe mit sich herum und will diese natürlich schleunigst an einen Mitspieler loswerden, bevor der Countdown abgelaufen ist... *us*

Statt den ellenlangen Texteinweisungen der Playstation-Version beschränken sich die Nintendo-Briefings auf das Wesentliche: Beschützt


Wer suchet, der findet auch den giftgrünen "Orb": Ein kurzes Briefing.

Reaktoren, eskortiert einen Schienentransporter oder säubert ein Gangsystem. Trotz der abwechslungsreicheren Zielsetzungen in der Modul-Version seid Ihr auch so bestens für die Laserschlacht gerüstet.

„Forsaken" ist auch auf dem N64 eine optische Wucht und hat dazu einige der spielerischen Kritikpunkte ausgemerzt, die wir an der Playstation-Version bemängelt hatten. Die neuen Missionen sind angenehm kurz, unterhalten Euch aber mit stärkeren Rätseln und viel Abwechslung, die unterschiedlichen Auftragstypen bringen mehr Tiefe ins Spiel. Das nervige Auftauchen von weiteren Feindtruppen in bereits gesäuberten Bereichen wurde sinnvollerweise wegrationalisiert. Besonders gefallen haben mir die Verbesserungen bei den Multiplayer-Modi: Durch die vier Spielarten und kleineren Arenen kommt eine tolle Duell-Stimmung auf, nicht zuletzt durch die hervorragende Grafik: Diese bleibt dank der geschickten Spielfeld-Architektur auch auf dem viergeteilten Bildschirm flüssig - ganz ohne die berüchtigten Nebeleffekte.

ANDREAS ULRICH

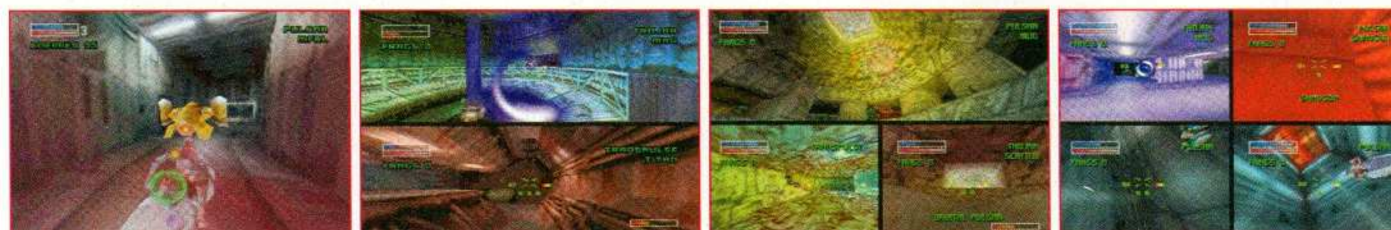
SPIELSPASS 90%

128 BIT · RUMBLE · D · AB 16

FORSAKEN
WWW.ACCLAIM.NET

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	89%
SOUND	78%

Hervorragendes Ballerspektakel ohne Schwächen: Starke 3D-Grafik und tolles Spielgefühl überzeugen auch Actionmuffel.


Ansichtengallerie: Links seht Ihr in der Alternativ-Perspektive Euren Biker von hinten, daneben sämtliche Splitscreen-Kombinationen der Multiplayer-Duelle: Seid Ihr zu dritt unterwegs, freut sich ein Teilnehmer über das größere Sichtfeld.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 5/98 mit 88% Spielspaß bewertet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Rage, GB • **Produzenten:** Julian Widdows, Trevor Williams, Andy Williams • **Programmierung:** Christian Southgate, Rob Mann • **Grafik:** Jon Curtis, Andy Taylor, Steve Johnson, Dan Cook • **Sound:** John O'Dowd, Gordon Hall

Cyball Zone



Tor für die Voodoo-Truppe: Unter dem Distanzschuß eines Totenkopf-Spielers kapituliert der Marseille-Torwart. Ihr kassiert fünf Punkte.



Da knirschen die Gelenke: Durch eine grobe Wurfattacke wird der "Mighty Matey"-Spieler unsanft vom Ball getrennt.

Pate für „Cyball Zone" stand ein 16-Bit-Hit von 1990: Auch in „Speedball 2" (u.a. für das Mega Drive erhältlich) tretet Ihr mit harten Bandagen an und versucht mit Foulspiel und Extrawaffen, den Gegner zu besiegen. Ähnlichkeiten finden sich auch im Liga-Modus: Taktische Aufstellung und Verbesserungen durch Training gehören in den "Speedball"-Arenen ebenso dazu wie bei "Cyball Zone".



"Speedball 2" war eine konsequente und gelungene Umsetzung eines futuristischen Mannschaftssports

PS Im Jahr 2100 haben die Konzerne das Sagen: Um ihr Volk bei Laune zu halten und auf sportliche Art das Firmenprestige zu polieren, wird eine neue Sportart eingeführt: „Cyball" ist ein futuristisches Mannschaftsspiel, das entfernt an Handball erinnert.

In Arenen, in denen Magnetfeldern die Flugbahn des Balles beinflussen, tretet Ihr mit einem Torwart und sechs Feldspielern an. Bei einem Torschuß werden je nach Position des Schützen unterschiedlich viele Punkte gutgeschrieben: Ein Wurf aus zweiter Reihe bringt fünf Zähler ein, während ein Abstauber gerade mal einen Punkt ergibt. Da es in der Zukunft etwas rabiater zugeht, stehen keine menschlichen Teams mehr auf dem Platz, sondern Cyborgs. Dafür ist im Match fast alles erlaubt: Neben groben Fouls wie Kopfstöße und Powerbombem kommen auch Laser und Kreissägen zum Einsatz, verletzte oder zerstörte Spieler werden zwischen den Vierteln rudelweise ausgewechselt. Steht es zum Ende der Spielzeit unentschieden, wird so lange weitergespielt, bis ein Team punktet oder einen gegnerischen Spieler kampfunfähig schlägt.



Die automatische, aber leider nicht kontrollierbare Wiederholung zeigt Euch alle Tore aus drei Blickwinkeln

Ihr tretet entweder zu einem "Freundschafts"-Spiel an oder bestreitet als Solist den Liga-Modus: Ziel ist es, Eure Mannschaft von den Niederungen der Regionalliga bis ins Geosphere-Finale zu bugsieren. Um aufzusteigen, müßt Ihr Euch in jeder Liga unter die ersten Fünf spielen und danach das KO-System der Playoffs überstehen.

Auf dem Spielfeld regiert unkomplizierte und schnelle Action: Ihr betrachtet das Geschehen aus vier Perspektiven und kommt weitgehend mit den Aktionen Pass, Schuß und Turbo aus. Waffen und Special-Moves werden durch einfache Knopf-Combos ausgelöst, die Torwartsteuerung übernimmt Eure Playstation. Um langfristigen Erfolg kümmert Ihr Euch nach dem Match als Manager und Trainer: Ihr bestimmt die Aufstellung und Taktik und kuriert verletzte Spieler. Außerdem erstellt Ihr einen Trainingsplan, um Ausdauer, Geschicklichkeit und Technik Eurer Cyborgs zu verbessern. Neben dem Spielstand könnt Ihr Euer aufgemotztes Team auch auf der Memory Card speichern und damit gegen einen Freund antreten. *us*

! Kennt Ihr noch den Brutalo-Oldie „Speedball"? Für Fans dieses 16-Bit-Hits hat das Warten auf einen würdigen Nachfolger erst jetzt ein Ende: „Cyball Zone" bedient sich großzügig beim Klassiker und hat das spaßige Spielprinzip zeitgemäß aufpoliert. Die flüssig scrollende Grafik läßt durch neonfarben wabernde Banden und leuchtenden Funkenflug Endzeitstimmung aufkommen: Allerdings verliert Ihr in der Aufregung eines hektischen Matches kurzzeitig den Ball aus den Augen. Die einfache Steuerung erleichtert den Einstieg, bietet aber dank Special-Moves auch Feinheiten. Beim motivierenden Liga-Modus halten Euch die fordernden Gegner auf Zack, der Aufstieg wird mit abwechslungsreichen, neuen Stadien belohnt. Nur das Training ist etwas unübersichtlich, dieses Manko fällt aber kaum ins Gewicht.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 78%

CYBALL ZONE

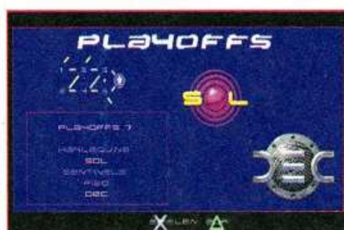
HERSTELLER: GT INTERACTIVE
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 77%
SOUND: 65%

Das raue Sportspektakel spielt sich dank schicker Grafik, flotter Steuerung und motivierendem Liga-Modus an die Tabellenspitze.

AB 16









Impressionen aus dem Liga-Modus (von links): Zu Beginn wählt Ihr Euer Lieblingsteam, daneben seht Ihr den Trainingsbildschirm. Im Playoff kämpft Ihr um den einen Aufstiegsplatz, ganz rechts die Taktikoptionen während der Viertelpausen im Match.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: From Software, J

Armored Core





Tunnelkampf und Open-Air-Angriff: Mit der richtigen Bewaffnung (unten: im Geschäft) bewältigt Ihr auch knifflige (und hochdotierte) 3D-Missionen.



PS Die "Raben" sind überall dort zur Stelle, wo normale Polizeitruppen versagen: Aus dem Cockpit eines bulligen Mechs mischt Ihr Terroristen, Saboteure und Hightech-Hausbesetzer auf. Moralische Bedenken quälen Euch nicht: Aus unterschiedlichen, immer brisanter werdenden Aufträgen wählt Ihr diejenigen, die am meisten Bargeld bringen. "Armored Core" ist die deutsche Übersetzung eines Mech-Actionspiels typisch japanischer Prägung: Neben den hitzigen Schlachten in Tunnels, auf Bohrtürmen und in düsteren Neubauten, steht die Aufrüstung Eurer Kampfmaschine im Vordergrund. Habt Ihr genügend Credits gespart, wechselt Ihr Euren Stahltorso gegen eine bessere Chassis oder montiert eine neue Wumme an den Arm. Maximal nehmt Ihr drei unterschiedliche Waffensysteme mit in die Schlacht. Habt Ihr Euren Mech dem nächsten Auftrag angepaßt und in der Zentrale die eMails von Kollegen und potentiellen Auftraggebern gelesen, meldet Ihr Euch mit vollbelegtem Joypad zur Schlacht: Auf Knopfdruck kann Euer Mech kurzzeitig fliegen und "dashen", nach der Seite ausweichen ("strife") und natürlich aus allen Rohren ballern. 3D-Karte und flexible Kamera begleiten Euch in die teils arg veraschtelten Levels. *wi*

! Technisch bricht "Armored Core" keine neuen Playstation-Rekorde, taktisch ist es dem Saturn-Konkurrenten "Gun Griffon" klar unterlegen. Trotzdem kann ich die unscheinbare Entwicklung des kleinen japanischen Software-Hauses "From" jedem Action-Fan empfehlen: Die schnellen, in ihrem Schwierigkeitsgrad gut ausbalancierten Missionen gehen mit den Handlungsmöglichkeiten in der "Raben"-Zentrale (reparieren, einkaufen, Informationen austauschen) eine bekömmliche und motivierende Mischung ein. Die Einsätze sind zwar nicht besonders tiefgründig (Gegner finden & vernichten), aber grafisch abwechslungsreich und akustisch gut untermalt. Breakbeats und MG-Knattern, Explosionen und eine sanfte englische Roboterstimme locken Euch in ein FX-gespicktes Baller-Inferno.

Winnie Forster

SPIELSPASS 71%

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 90 MARK
GRAFIK: 61% | SOUND: 69%

Aufrüsten & losballern: Vielfältige Mech-Missionen mit geringer taktischer Tiefe, aber ordentlichem 3D-Zauber.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak), Andreas Ulrich (au, freier Mitarbeiter), Ulrich Steppberger (us, freier Mitarbeiter)

Die Redaktion (keine Hotline!) erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Fax -17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Gran Turismo", © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung : Andreas Knauf, viSdP
& -disposition Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Import-Testmuster von Spielegroßhandel DYNATEX
Händleranfragen Telefon (02 31) 55 75 00-0
Fax (02 31) 55 75 00 29
www.dynatex.de

Inserenten

Entwickler: Z-Axis, USA

Golden Goal '98



Comeback: Bei "Golden Goal" gehen auch Fußball-Legenden wie Pele oder Maradona wieder auf Torjagd.



Die Steuerung der Zielscheibe ist zu ungenau.
Auch wenn Ihr alleine vor dem Tor steht, ballert Ihr oft am Pfosten vorbei.

Chefprogrammierer

Dini Dini entwickelt bereits seit 17 Jahren Computer- und Videospiele.



Seinen größten Erfolg feierte er 1990 mit "Kick Off 2" für den Amiga. Das Spiel gilt unter eingefleischten Fans heute noch als eines der besten Fußballspiele. Weitere Dino Dini Produkte waren "Kick Off" 1989 (Amiga, Atari ST), "Player Manager" 1990 (Amiga, Atari ST), "Goal!" 1993 (Amiga, Atari ST) und "Dino Dini's Soccer" 1994 (Megadrive).



"Kick Off 2" gehört zu den beliebtesten Fußballspielen der 16-Bit Ära.

PS Mit „Golden Goal '98" eröffnet Take 2 den WM-Fußballreigen. Für eine umfassende Lizenz mit allen WM-Stars reichte das Budget nicht, lediglich einige Sympathieträger der europäischen Teams wurden eingekauft: Neben Oliver Bierhoff und Andreas Köpke spielt Ihr mit Roberto Di Matteo, Marcel Desailly und Gianfranco Zola.

In Freundschaftsspiel oder Turniermodus treten Nationalmannschaften aus 70 Ländern an. Das Turnier orientiert sich am WM-Reglement – in der ersten Runde spielen die qualifizierten Teams (zufällige Auslosung ist auch möglich) um Tabellenpunkte gegeneinander, erster und zweiter jeder Gruppe kämpfen dann im K.O. System um die Meisterschaft. Mit "Jugend", "Profi" und "International" gliedert sich "Golden Goal" in drei Schwierigkeitsgrade: Pro Spielstufe erhaltet Ihr für jeden Turniersieg eine Tastenkombination für ein verstecktes Team. Meistert Ihr z.B. die "Profi"-Liga, erwartet Euch die "Champions"-Elf mit den Legenden Beckenbauer, Breitner und Pele.



Gute Trefferchancen: Mit flachen Bällen nahe am Pfosten hat der Keeper seine Probleme.

Auf dem Rasen kommt Ihr schnell zurecht: Mit zwei Knöpfen spielt Ihr den Ball hoch oder flach Euren Mitspielern zu, mit einem dritten Button donnert Ihr das Leder in Richtung Tor. Neues ließen sich die Entwickler beim Zielen einfallen: Um den Ball in das gewünschte Eck zu zirkeln, steuert Ihr während des Schusses eine Zielscheibe über das gegnerische Tor. Flugkopfbälle und Fallrückzieher gelingen den Kickern automatisch, wenn Timing und Flanke passen. Mit einer rücksichtslosen Grätsche trennt Ihr den Gegner vom Ball, passiert ein Stürmer Eure Verteidigung, stoppt Ihr ihn mit dem linken Taster. Eine solche Notbremse sieht der Schiedsrichter nicht gerne: Harte Attacken werden vom Unparteiischen konsequent mit der gelben oder roten Karte bestraft.

Von "ISS64" sind die "In Game"-Taktiken abgeschaut: Mit dem L2-Taster gebt Ihr Euren Kickern Anweisungen für Angriff und Verteidigung. *au*

Selbst Fußball-Pedanten haben an „Golden Goal" wenig zu meckern. Die 22 Spieler bringen die 3D-Grafik trotz hoher Auflösung nicht zum Ruckeln, die unkomplizierte Spielmechanik ist schnell erlernt, und die Kameraden pflegen ein gutes Stellungsspiel. Dafür wirken die spärlich animierten Kicker polygonarm und kantig. Auch im Strafraum kommt gelegentlich Frust auf: Oft würde ein eleganter Schlenzer ins Tor ausreichen, aber die "Golden Goal"-Spieler ziehen grundsätzlich voll durch. Das läßt den Verteidigern Zeit, Euch den Ball noch zu stibitzen. Die eigentlich sinnvolle Zielmarkierung beim Torschuß leidet, da "Golden Goal" das Sony-Analog-Pad nicht unterstützt: Via Digital-Steuerkreuz ist die Abfrage zu empfindlich. Gut kommt dagegen der Online-Kommentar von Mitspielern ("Hau ihn um!") in der jeweiligen Landessprache.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 77%

GOLDEN GOAL 98

HERSTELLER	TAKE 2
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	68%
SOUND	62%

Appetitanreger für WM-Nächte: Trotz Optionsarmut macht "Golden Goal" dank schneller Action und simpler Steuerung Spaß.

AB 6









Fünf Kameras bringen die Action auf den Bildschirm: Die Nahaufnahme sieht toll aus, eignet sich aber nicht zum Spielen. Seiten- und Torkamera sind die einzig brauchbaren Perspektiven.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist in Vorbereitung.

Entwickler: Midway, USA

Rampage World Tour



Die drei "Rampage"-Kämpen bei ihrer Lieblingsbeschäftigung: Entlausen und entrümpeln!



Immer Ärger mit der umtriebigen Scumlabs-Chemiefabrik: Seit mysteriöse Gase aus dubiosen Containern entwichen, stampfen drei verseuchte Wissenschaftler als Giganto-Monster durch die Stadt und verursachen ein Chaos wie die Aliens bei "Independence Day": Alles, was mehr als zwei Stockwerke groß ist, wird kurz- und kleingeschlagen, jedes Lebewesen umgehend verschluckt. Ihr zieht als XXL-Gorilla George, Dino-Dame Lizzie oder wuchtiger Werwolf Ralph durch über 100 City-Szenarios und richtet beispiellose Verwüstungen an. Die Steuerung (per Pad oder Stick) ist bemerkenswert simpel: Ihr lauft durch die horizontal scrollenden Areale, klettert an Gebäuden hoch und demoliert sie mit heftigen Pranken- oder Pfotenschlägen. Während Ihr Euch Toaster, Touristen und Omis in den Rachen schiebt, bläst die bunt zusammengewürfelte Midway-Armee zum Angriff. Panzer rollen durch die Straßen und richten ihre Rohre auf Euch, am Himmel attackieren Düsenjäger, Zeppeline und Raketenmänner. Diese nervigen Störenfriede ziehen Euch nur wenig, aber regelmäßig Energie ab. Ergattert Ihr im heillosen Durcheinander eine Länderflagge, wütet Ihr nach einer kurzen Luftreise in Europa weiter: Paris und London warten schon... *cb*

Muster von Game Planet, Tel: 0271/8909883

SPIELSPASS	54%
HERSTELLER	MIDWAY
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	70%
SOUND	51%

Kompetente Automatenumsetzung für Anarchisten, Wüteriche und Godzilla-Verehrer: Im Stampf-Akkord leidet die Motivation.

! So eine authentische 2D-Klopperei hätte ich der 64-Bit-Maschine gar nicht zugetraut. Diese "Rampage World Tour"-Version ist nicht zuletzt dank Rumble-Funktion und Dreispieler-Modus die beste Umsetzung des Automaten. Leider ist das Vorbild keine Ausgeburt an Tiefsinn: Natürlich ist es witzig, wenn Eure Lieblinge angewidert spucken oder schmerzverzerrt ihre lichterloh brennenden Pfoten kühlen, doch deshalb braucht man nicht auf grundlegende Steuer-Finessen verzichten: Die fehlende Möglichkeit, schräg zu schlagen, verhindert das Abfangen der Airforce, beim Massenaufmarsch der Artillerie ist auch für Profis kein Durchkommen mehr. Zu dritt steigt der Spaß, aber leider auch das Chaos. Wer den Automaten mochte, greift zu.

CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen
Die Playstation-Version von "Rampage World Tour" wurde in MAN!AC 1/98 mit 53% Spielspaß getestet.

Produzent: Bruce Mc. Millan • **Programmierung:** Jorge Consuegra, Michael Gordon, Chris Khoo u.a. • **Grafik:** Terry Chui, Brian Keane, Margret Livesey, Laura Parr • **Sound:** Chris Taylor



Frankreich '98
Die Fußball-WM



Für die WM hat sich die "FIFA"-Serie in Form gebracht: Einzige Schwäche des Torhüters sind Aufsetzer – erst wenn der Ball eine stabile Bahn hat, greift der Goalie zu (Playstation).



Antik-Fußball: Beim Finale von 1930 wird noch mit einer braunen Lederkugel gekickt (Playstation).

Bertis 22:
So stellt sich EA-Sports das deutsche Frankreich-Aufgebot vor: Babbel, Basler, Bierhoff, Bobic, Bode, Hamann, Heinrich, Helmer, Hässler, Kahn, Kirsten, Klinsmann, Kohler, Köpke, Möller, Nerlinger, Reuter, Sammer, Thon, Wosz, Wörns und Ziege. Im Mannschaftsmenü wartet der erweiterte Kader auf eine Nominierung: Albert, Eilts, Freund, Jancker, Jeremis, Klos, Kmetsch, Kuntz, Linke, Marschall, Nowotny, Ricken, Schneider, Scholl, Strunz und Tarnat könnt Ihr nachträglich ins Team berufen.



Unverhofft kommt oft: Gerade haben wir uns noch über die frisch eingetroffene Preview-Version von „Frankreich '98" gefreut, da pfeift EA-Sports einen Tag vor Redaktionsschluß noch das Testfinale an. Leider zu spät, um die "Fußball furios"-Seiten im Aktuell-Teil neu zu gestalten. Bitte entschuldigt, daß Ihr in dieser Ausgabe sowohl den Preview, als auch den Test vorfindet – zum ersten und hoffentlich auch zum letzten Mal in der MAN!AC-Geschichte.
EA Sports betont, daß „Frankreich '98 – Die Fußball-WM" nicht das neueste „FIFA"-Sequel ist, vielmehr ein Ableger speziell für die WM-Endrunde – wenngleich die Unterschiede zu den anderen EA-Kicks unübersehbar sind. Fußball-Fans werden es EA dennoch danken: Als einziges Softwarehaus leisten sich die Amerikaner eine Lizenz zum Fußball-Spektakel – alle Spieler laufen mit Original-Namen in authentische Stadien ein. Als Basis dient die bewährte Engine von „FIFA '98", die für die WM auf Vordermann gebracht wurde.
Auf dem Spielfeld machen sich die Verbesserungen sofort beim Torhüter bemerkbar. Die neue Nummer 1 ist in Höchstform: Selbständig läuft er bei Rückpässen aus dem 16-Meter-Raum und kickt das Leder in die gegnerische Hälfte, Angreifern klaut er frech den Ball vom Fuß.
Der Rest des Teams dribbelt in gewohnter Stärke über den Platz: Mit kunstvollen Trickeinlagen spielt Ihr die Verteidiger aus, knallharte Schüsse oder coole Abstauber bringen Euch in Führung, Grätschen und Rempler trennen den Gegner vom Ball. Das Paß-System ist altbewährt: Ein Pfeil zeigt, wo der nächste Mitspieler auf ein flaches Zuspiel wartet, mit einem hohen Paß wechselt Ihr die Flügel oder befreit Euch aus einer brenzligen Situation. Tretet Ihr Freistöße oder Ecken, symbolisiert ein Pfeil Richtung und Weite des Schusses – mit dem Joypad verbiegt Ihr den Richtungsweiser und zirkelt so den Ball um die Mauer. Umfangreich ist die Belegung des Joypads, manche Tasten werden sogar dreifach genutzt: Drückt Ihr die Schußtaste, hält Euer Spieler voll aufs Tor; tippt Ihr den Knopf nur kurz an, spitzelt Ihr das Leder über die Linie. Drückt Ihr den Knopf einmal kurz und bleibt dann drauf, versenkt der Stürmer den Ball per Fallrückzieher im Netz. Überlegene Spieler stoppt Ihr mit einem absichtlichen Foul, dafür erhaltet Ihr vom Schiedsrichter die gelbe Karte. Bei den unfairen Attacken kommt es zu Zerrungen und Prellungen – diagnostiziert der Mannschaftsarzt eine schwerwiegende Verletzung, fällt der Spieler für die kommende Begegnung aus. Da der Unparteiische schnell zur gelben oder roten Karte greift, fällt er gern auf Eure Schwalben herein und verweist einen Unschuldigen des Feldes! Kaum ein neues Fußballspiel verzichtet auf "In-Game"-Strategien, „Frankreich '98" wartet gleich mit einem Doppelpack





Freistoß: Mit einem angeschnittenen Ball schießt Ihr an der Mauer vorbei und zirkelt ihn trotzdem ins Tor (Playstation).



Gewonnen: In der EA-Sports-Simulation freut sich die deutsche Mannschaft über den Titel.



Drückt Ihr die Schußtaste bereits, wenn der Ball noch in der Luft ist, hebt Euer Spieler zum Kopfball ab (N64).



Nach einer Flanke kämpfen beide Spieler um das Leder, meist steht der Computer besser zum Ball. (PS)

auf: Vor einer Begegnung konfiguriert Ihr drei unterschiedliche Aufstellungen für Angriff oder Verteidigung – per Knopfdruck ordnet Ihr während des Spiels so Eure Reihen. Zusätzlich gibt es auf sieben Tastenkombinationen verteilte Spielzüge wie Rückpaß, Abseitsfalle oder den „tödlichen Paß". Besonders trickreiche Spielzüge entstehen, wenn Ihr den Ball an einen Teamkollegen weitergebt und trotzdem noch den alten Kicker steuert. Mit blitzschnellen Doppelpässen umspielt Ihr so die Verteidigung! Aber Vorsicht: Voreilige Stürmer rennen ins Abseits.

Nur auf die WM zugeschnitten sind alle Spielmodi von "Frankreich '98": Habt Ihr Euch auf dem Trainingsplatz und beim Elfmeter-Schießen ausgetobt, kämpft Ihr Euch entweder durch das WM-Turnier oder bestreitet ein Vorbereitungsspiel. Als kleiner Bonus warten versteckte klassische Teams der WM-Geschichte, die aufmarschieren, wenn Ihr das Turnier gewonnen habt.

Nach jedem Match könnt Ihr das Spiel auf seitenlangen Statistiken analysieren – natürlich wird auch eine Torschützenliste geführt, und der beste Spieler des Turniers mit dem goldenen Schuh geehrt. Bemerkenswert ist die variable Spielgeschwindigkeit: Stellt Ihr den Regler auf Maximum, spurten die Spieler fast doppelt so schnell wie in „FIFA '98" – dafür ruckelt das Scrolling nach wie vor auf Playstation (mehr) sowie Nintendo 64 (weniger). Die restlichen Änderungen sind kosmetischer Natur: Mehr Gesichtstexturen, eine neue Spielerfrisur und einige frische Frust- und Jubelsequenzen. Greift der Torhüter zu oft hinter, sich wird er sauer und tritt sogar die Kamera um!



Pässe nehmen die Spieler selbständig an – egal ob mit Brust, Schulter oder Fuß. (N64)

Kommentiert wird die WM von der deutschen TV-Prominenz Wolf-Dieter Poschmann, Werner Hansch und Martin Siebel (wie schon in "FIFA '98"). Für jedes Land gibt's eigene Fan-Gesänge, auf dem N64 kommen die Fans sogar in den passenden Teamfarben ins Stadion und schwenken stolz Nationalflaggen.

Mit dem Editor bearbeitet Ihr die Kicker: Ihr verteilt bis zu 100 Punkte auf 13 Fußballer-Charakteristika wie Kopfballstärke, Schußkraft und Ballkontrolle. Speichern ist auf beiden Systemen wie Memory Card erlaubt. *au*

Quizshow:

Wer gewann die erste WM, wieviele Tore sind im Endspiel 1994 gefallen? Solche Fragen werden Euch in der Halbzeit von "Frankreich '98" gestellt, die Antwort gibt's nach dem Schlußpfiff.



! Wenn es bei der echten WM genauso rasant zugeht wie in „Frankreich '98", dann können wir uns auf einen heißen Sommer gefaßt machen. Elegante Dribblings, furiose Paß-Stafetten und taktische Finessen am laufenden Band – alles herrlich unkompliziert. Um ein Match zu gewinnen, ist es nicht nötig alle Feinheiten bis ins letzte Detail zu beherrschen, Tore fallen auch bei simplem „Kick'n'Rush". Die N64-Version ist der Playstation-Fassung technisch überlegen: Das unangenehme Geruckel ist weniger ausgeprägt. Anstatt das Spiel merklich schneller zu machen, hätten die Programmierer die freie CPU-Power besser für flüssiges Scrolling genutzt. Fragwürdig ist, wie stark die Motivation nachläßt, sobald die echte WM Geschichte ist. Wenn die neue Bundesliga-Saison startet, interessieren mich Bertis Buben eigentlich nicht mehr so!



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 85%

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	77%
SOUND	81%

Die beste Wahl für Fußballspieler mit Hang zur Realität – egal, ob Anfänger oder Profi. Ärgerlich ist nur das lästige Ruckeln.

D – AB 6

SPIELSPASS 89%

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	140 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	79%

Dank passablem Scrolling etwas augenschonender, aber schlechter präsentiert als die Sony-Fassung. Minimal besser als "FIFA '98".

BIT 96 – D – AB 6



Der Torwart mausert sich zur Referenz: In keiner anderen Simulation spielt er so gut mit (N64).







EAs gewohnte Options-Vielfalt auch zur WM: Links legt Ihr die Aufstellung fest, in der Mitte seht Ihr das Optionsmenü im Spiel und rechts das gewählte Stadion (Playstation).

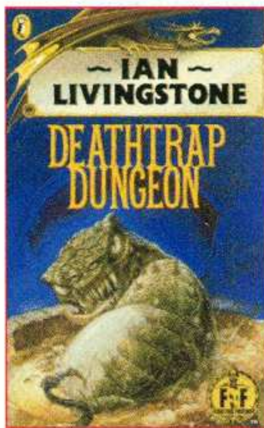
Andere Versionen

Die inoffiziellen Vorgänger "FIFA '98 – Die WM-Qualifikation" wurden in MAN!AC 1/98 und 3/98 mit denselben Spielspaß-Wertungen getestet.

Entwickler: Asylum, GB • **Produzenten:** Paul Sheppard • **Programmierung:** Matt Curran, Phil Drinkwater, Ash Nehru, u.a. • **Grafik:** Charlie Bewsher, Mike Leslie, Mark Tatham • **Sound:** Mike Ash, Steve Monk

Deathtrap Dungeon

Die Idee vom verwunschenen Kerker hatte der englische Buchautor und Games-Workshop-Mitbegründer Ian Livingstone. Seine Bücher sind keine herkömmlichen Fantasy-Romane, sondern "Pen and Paper"-Rollenspiele für



Ian Livingstones "Deathtrap Dungeon"ist nur eines aus einer großen Serie von Solo-Rollenspielbüchern.

Solisten. Jedes der unzähligen Mini-Kapitel des Buches beschreibt ein dramatisches Ereignis – Ihr lest den Text und wählt dann aus drei bis vier vorgegebenen Reaktionen. Je nach Wahl werdet Ihr an ein neues Kapitel verwiesen, das die Story entsprechend fortsetzt. In Deutschland erscheinen die Bücher im Goldmann Verlag.

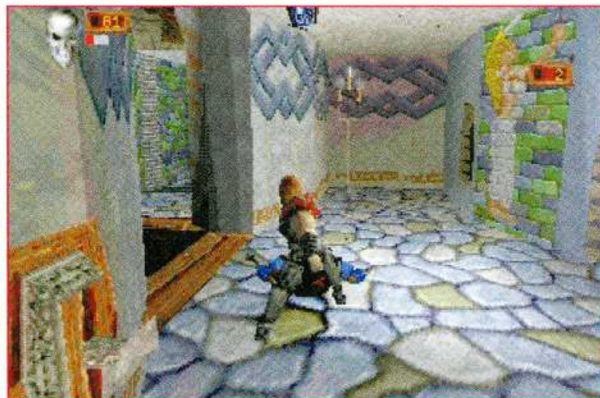


Bizarre Falle im Kerker: Die Walzen rumpeln automatisch durch die Gänge, kommt Ihr unter die Räder, ist es um Euren Helden geschehen.



Ego-Perpektive: Diese Ansicht dient der Orientierung, taugt aber nicht für Spurts und Kämpfe.

PS In den Hügeln um das Dorf Fang errichtete Baron Sukunvit ein mörderisches Verließ – eine abschreckende Heimat für potentielle Rebellen. Alle paar Jahre wird das Gefängnis jedoch zum Abenteuerspielplatz: Sukuvit verspricht Euch 10.000 Goldstücke, wenn Ihr seinen Dungeon überwindet und den Drachen Melkor bezwingt. Die athletische Diebin „Roter Lotus“ und der bärenstarke „Kettenhund“ wagen sich in das modrige Gewölbe. Jeder setzt auf andere Talente: Die grazile Diebin benötigt einige Schwertstreiche mehr als der muskelbepackte Gladiator, um angreifende Monster zu erschlagen, dafür kommt der schwerfällige Krieger schlecht auf Touren. Wie in „Tomb Raider“ fängt eine über dem Krieger schwebende Kamera die 3D-Action ein. Mit dem Steuerkreuz dirigiert Ihr einen der beiden Helden durch den Polygon-Dungeon, auf Knopfdruck schwingt Ihr Kriegshammer oder Schwert, klettert auf Mauervorsprünge oder aktiviert Hebel und Schalter. Drückt Ihr auf den „Lauf“-Button, joggt Euer Held langsam los, gewinnt dann immer mehr an Geschwindigkeit. Mit ausreichend Anlauf schafft so auch unser Kettenhund den rettenden Satz über eine tückische Fallgrube.



Hack and Slay: Mit wilden Schwertstreichen köpft Ihr Eure Feinde oder hackt ihnen andere Körperteile ab.

Zimperlich sind die Heroen nicht: Monster werden nach allen Regeln der Schwertkunst zerlegt, Köpfe fliegen, das Blut tropft von den Wänden. Kleine Imps lassen sich ohne große Gegenwehr abschlachten, doch andere Feinde sind gefährlicher: Amazonen spicken Euch aus sicherer Distanz mit Dolchen, können aber auch im Nahkampf gut mit ihrem Schwert umgehen.
In hölzernen Truhen wartet nützliches Equipment: Spruchrollen mit mächtigem Kampfzauber helfen gegen Endgegner, Heiltränke kurieren Eure Wunden und heilen Vergiftungen.
Speichern dürft Ihr an einem weißen Totenkopf – einige Schädel warten am Levelanfang und in Schlüsselräumen, andere erscheinen erst, wenn ein Kerkerraum von seinen monströsen Bewohnern gesäubert wurde. *au*

! „Deathtrap Dungeon“ ist von „Tomb Raider“ inspiriert, kann mit Laras Abenteuer aber nicht mithalten. Dazu ist die 3D-Grafik einfach zu schwach: Die mit bunten Texturen tapezierten Dungeonwände ruckeln bei jedem Kameraschwenk, die Monster hampeln mit spärlichen Animationsphasen, Polygonfehler lauern hinter jeder Ecke. Eingefleischte Fantasy-Fans werden sich im "Deathtrap Dungeon" dennoch wohl fühlen: Es macht viel Spaß, nach vielen Pannen im Kerker endlich den richtigen Hebel zu drücken und damit die verschwunschte Falle zu überwinden. Leider wird die Knobelfreude durch das Kampfsystem getrübt: Statt ausgewogenem Schwertgefecht arten die Duelle oftmals in ödes Gemetzel aus, bei dem der Zufall eine größere Rolle spielt als kontrollierte Hiebe. Speichern, wann immer möglich, ist oberste Pflicht.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 70%

Hauptmenü

HERSTELLER: EIDOS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 65% SOUND: 71%

Nur die besten Kämpfer kommen durch: Technische Probleme und hoher Schwierigkeitsgrad trüben die Freude am Knobeln & Forschen.

AB 16



Artenvielfalt im tödlichen Dungeon: Von klassischen Fantasy-Figuren (Orks, Minotauren und Skeletten) bis zu einfallsreichen Eidos-Neuschöpfungen wie der gefürchteten Riesenhand, dem Riesenstiefel und den flammenwerfenden Kahlschlägern reicht die Monsterpalette.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist in Vorbereitung.

Entwickler: New Level, USA • **Spieldesign:** Russell Patterson • **Programmierung:** Kirk A. Baker, Sean Craig, Adam Harris u.a. • **Grafik:** Christopher Meland, David Lewis Harston u.a. • **Sound:** Bill Kelly, Dan Donovan

Courier Crisis



Ein Rostlauben-Kurier will hoch hinaus: Bei all' dem Geruckel kann man schon mal in die Luft gehen!

Die frei befahrbare Polygon-Großstadt, die Ihr bei "Courier Crisis" vorfindet, ist ein recht unansehnliches Fleckchen: Stickige Chemie-Schwaden ziehen über die Innenstadt, Mafia-Banden kontrollieren ihre Schutzzonen, grüne Aliens jagen den Menschen Furcht ein und kläffende Köter verbeißen sich in unschuldigen Fußgängerwaden. Doch erst seit Ihr als Fahrradkurier durch die engen Gassen kurvt, ist das Chaos perfekt: Da Ihr innerhalb weniger Sekunden aufgeschnappte Papiere zum wild fuchtelnden Empfänger ein paar Straßen weiter bringen sollt, habt Ihr für Nettigkeiten schlicht keine Zeit: So stößt der erfolgreiche Biker-Yuppie per Zeigefingertaste Passanten vom Trottoir, kickt Köter in vorbeifahrende Limousinen und schneidet jede Kurve, daß dem Taxifahrer fast das Polygon-Herz stehenbleibt. Schafft Ihr es nämlich nicht, die Sendung rechtzeitig anzuliefern, ist die Gebühr im Eimer und – schlimmer – Euer erzürnter Boss wirft Euch hochkant raus. Damit Ihr die ständig steigende Auftragslast bewältigen könnt, kauft Ihr regelmäßig bessere Profi-Bikes – eine nette Zugabe, die das monotone Gekurve leider nicht rettet. *cb*

SPIELSPASS 54%

HERSTELLER	BMG
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	46%
SOUND	59%

Mißlungener Versuch, eine virtuelle Großstadt zu einem Rennspiel zu verarbeiten: Der Zustell-Akkord leidet unter Ruckeln und monotoner Aufgabenstellung.

AB 18

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 12/97 mit 54% Spielspaß getestet.

Entwickler: ASCII, Japan

Aero Gauge



Morgens, halb elf in Japan: Ein Gleiter erfrischt sich auf dem Energie-Tankstreifen.

Science-Fiction-Rennen erfreuen sich seit "Wipeout" und "Extreme G" hoher Beliebtheit. "Das können wir auch, zumindest ohne Waffen", dachten sich die gewieften ASCII-Designer im fernen Japan und schusterten vier farbenfrohe, verschachtelte Rennstrecken zusammen. Maxime beim Design war zum einen ein wirrer, mit Tunnel gespickter Kursverlauf durch nächtliche Metropolen und futuristische Meeresinseln, zum anderen eine konsequent flüssige Optik. "Da müssen wir halt ein wenig Nebel einsetzen, damit man den Grafikaufbau nicht bemerkt", meinten die Grafikprogrammierer, als der Produzent auf die starken Titel der Konkurrenz hinweist. Um zumindest etwas Eigenständigkeit in das rasante, aber unübersichtliche Rennspiel zu packen, ersann man kurzerhand frei fliegende Jäger, die per Analogstick nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben und unten ausweichen können. Schrammen die wendigen Jäger an der Wand entlang, schrumpft der Schutzschild, schließlich explodiert der Gleiter: Auch das kennt man schon, und der Spieletester ist bereits nach wenigen Runden eingenickt. *cb*

SPIELSPASS 52%

HERSTELLER	ASCII
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	56%
SOUND	46%

Witzlos und überflüssig: Das nebelhaltige Gleiterrennen kann die Qualität seiner Vorbilder nicht erreichen und langweilt nach einigen Runden.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Die Import-Version wurde in MAN!AC 3/98 getestet.

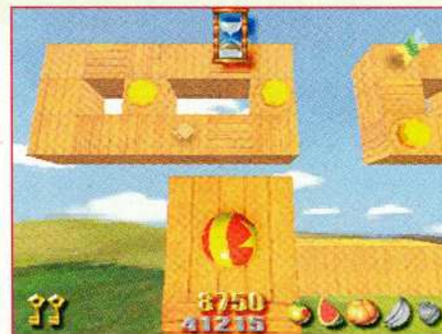
Entwickler: Game Design Sweden • **Programmierung:** Stefan Persson • **Grafik:** Johannes Söderqvist • **Spieldesign:** Jens Rudberg

Kula World

Der Reiz von "Kula World" liegt nicht allein im simplen Schlüsselsuch-Konzept, sondern in der vollen Nutzung des 3D-Raumes. Ihr müßt ständig vorausplanen, welche Gegenstände von welcher Seite der Quader aus erreichbar sind. Besonders bei Levels mit wenigen Scheitelpunkten ist die Wahl der Rollfläche entscheidend: Irrt Ihr Euch, müßt Ihr den ganzen Weg zurückrollen und die Position ändern.



Ein Gummiball ist guter Hoffnung: Die Position transparenter Felder könnt Ihr nur anhand der Münzen orten.



Mit den R1/R2-Tastern blickt Ihr nach oben und unten: So erkennt Ihr Sprungmöglichkeiten.



Keine Macht den Drogen: Berührt Ihr eine Pille, stören Halluzinationen und Zeitlupe den Vormarsch.



Eben war die Steinkonstruktion noch über Euch, jetzt laßt Ihr Euch gleich cool draufplumpsen: Die richtige Wahl der Rollfläche entschärft so manches Problem!

PS In der "Kula World" hängen verschachtelte Labyrinthe am Himmel: Aus Quadern zusammengefügt, bilden die Irrgärten über 200 räumliche Puzzles. Ihr seid auf ihnen unterwegs, um Schlüssel zu suchen und das "Exit"-Portal zu erreichen. Als Gummiball rollt Ihr gefahrlos die Oberfläche entlang und springt auf benachbarte Konstruktionen. Knifflig wird die Odyssee dadurch, daß alle Seiten der Quader mit punkteträchtigen Gegenständen, aber auch Negativ-Extras übersät sind, Ihr aber nur an einem einzeln auslaufenden Backstein-Arm die Seite wechseln könnt: Solange die Bahn weiterführt, müßt Ihr darauf entlangrollen, ohne die benachbarten Seiten erreichen zu können. Der Clou: Befindet Ihr Euch am Scheitelpunkt eines Quaders, dreht Ihr mit dem Steuerkreuz das ganze Spielfeld um Eure Kugel und rollt beim Druck nach vorne los. Bei einer Drehung von 90 Grad erkundet Ihr so die ehemaligen Seitenflächen, ohne vorhergehende Drehung rollt Ihr quasi auf der Unterseite des Quaders wieder zurück – allerdings verändern sich so auch die Höhenunterschiede zu benachbarten Gebilden. Das ist wichtig, wenn Ihr zum Sprung ansetzt: Ein bisher unerreichbarer, höher gelegener Nebenkomplex ist bei Nutzung der Unterseite plötzlich unter Euch und so per Sprung problemlos erreichbar.

Nach jeweils einer Handvoll Levels speichert Ihr Euren Fortschritt zusammen mit dem Punktestand. Mit jedem mißlungenen Versuch oder bei abgelaufener Sanduhr werden nämlich Punkte von Eurem Konto abgezogen – erreicht es Null, ist das Spiel aus. Auf diese Weise braucht "Kula World" keine Leben und belohnt gute Spieler indirekt mit einem satten Vorrat an Fehlversuchen. Diese braucht Ihr bei neuen Levels, um Euch erstmal zurechtzufinden und den groben Weg zu erkunden. In späteren Abschnitten behindern aus dem Untergrund emporschießende Stacheln, Feuer, von weitem unsichtbare Transparenzfelder sowie Trampoline die Schlüsselsuche. Schafft Ihr es, fünf Obststücke zu sammeln, wartet eine bunt pulsierende Bonusrunde auf Euch. Zu zweit kugelt Ihr nacheinander auf den Quader-Welten: Entweder beim Nachahm-Modus "Copy Cat" (der basiert auf dem "Senso"-Prinzip) oder um neue Bestzeiten im "Time Trial". *cb*



Bonus-Roller: Färbt durch Kontakt alle Felder, dann wird die hier erreichte Punktzahl gutgeschrieben.



Der "Copycat"-Modus ist eine Art "Senso": Ihr ahmt eine Manöverserie nach und ergänzt eine neue Bewegung.

! Anfangs glaubt man gar nicht, wie motivierend die simple Grundidee ist. In den ersten Abschnitten lächelt Ihr noch siegessicher und denkt "Na toll, wo ist der Gag?" Doch nach und nach erschließt sich Euch eine Welt ohne Oben und Unten, die aus jeder Rollbahn unterschiedliche Manöver zuläßt: Ein kurzer Wechsel der Ebene, und Ihr schnappt bisher unerreichbare Schlüssel oder laßt Euch meilenweit nach unten plumpsen. Unaufdringlich sorgen alle paar Level neue Gimmicks wie Stacheln, Trampoline und Feuer für neue, abwechslungsreiche Aufgaben. Daß der Suchtfaktor trotz 3D-Gaukelei nicht anhält, liegt an den teils unübersichtlichen Konstrukten und dem fehlenden Simultanduell mit einem Kumpel: So gelungen der Schwierigkeitsgrad auch abgestuft wurde, nach gut 50 Levels hatte ich erstmal genug vom Kullern.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 75%

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 58%
SOUND: 71%

Faszinierendes 3D-Puzzle: Als Gummiball erforscht Ihr eine drehbare Klötzchen-Welt voll stachliger Gefahren.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Konami, USA

Poy Poy



Nicht nur Steine und Raketen, auch Eure Kontrahenten schleudert Ihr quer durch die Arena.



PS Wer in "Poy Poy" auf dem Siegertreppchen posieren möchte, muß eisernen Willen und Rücksichtslosigkeit beweisen: In acht Wüsten-, Wald-, Eis- und Stadtarenen stürmt Ihr aus fester Seitenperspektive auf Eure vier Kontrahenten zu und bewerft sie mit Holzblöcken, Steinen und Eisschollen. Besonders gemeine Streiter schnappen sich eine Rakete und sprengen gleich mehrere Gegner auf einmal in die Luft – Profis nutzen herumstehende Bomben für eine fatale Kettenreaktion! Auch Eure Kontrahenten nehmt Ihr auf die Schulter und schleudert sie gegen ihre Kollegen. Falls Euch einer der Widerlinge aufs Korn nimmt, hüpft Ihr mit einfach über seine Geschosse hinweg. Mit etwas Glück erwischt Ihr eine der Schatztruhen, in denen kostbare Bonusenergie lagert. Sieger ist nicht unbedingt der letzte lebende Mann: Ihr sammelt Punkte für geschickte Fluchtmanöver, ratternde Kettenreaktionen und gekonnte Treibjagd – erst nach drei Runden wird abgerechnet.
Seid Ihr allein, stellt Ihr Euch in vier Cups den CPU-Recken und erobert über 70 Spezialhandschuhe für ausgefallene Würfe. Im Multiplayer-Modus nehmt Ihr es via Mehrspieler-Adapter mit bis zu drei Freunden gleichzeitig auf. *oe*

! "Poy Poy" begeistert nur als Multispieler-Spektakel: Die CPU-Gegner des Solo-Modus stehen nur teilnahmslos herum oder werfen unkontrolliert mit Felsen um sich, in höheren Schwierigkeitsgraden wird's bei drei Gegnern unüberschaubar. Spannende Verfolgungsjagden und rachsüchtiges Verhalten entstehen nur mit mehreren Kumpels, die genauso wenig Überblick haben wie Ihr selbst. Da ändern auch die Handschuhe wenig, die dem Cup-Modus wenigstens einen Sinn geben. Die Steuerung ist genau, nur wenn Ihr schräg in den Hintergrund werfen wollt, seid Ihr auf ein bißchen Glück angewiesen. Leider wackeln Eure Schützlinge nur langsam über den Bildschirm, dafür ist die Grafik fehlerfrei. Die fröhliche Musik regt zum Schunkeln an, hektische Themen hätten besser gepaßt.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 66%

HERSTELLER SONY

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS 100 MARK

GRAFIK 62% **SOUND** 70%

Bis zu vier Spieler werfen sich mit Steinen, Eisblöcken und Raketen vom Spielfeld: Allein macht's leider wenig Spaß.

AB 6

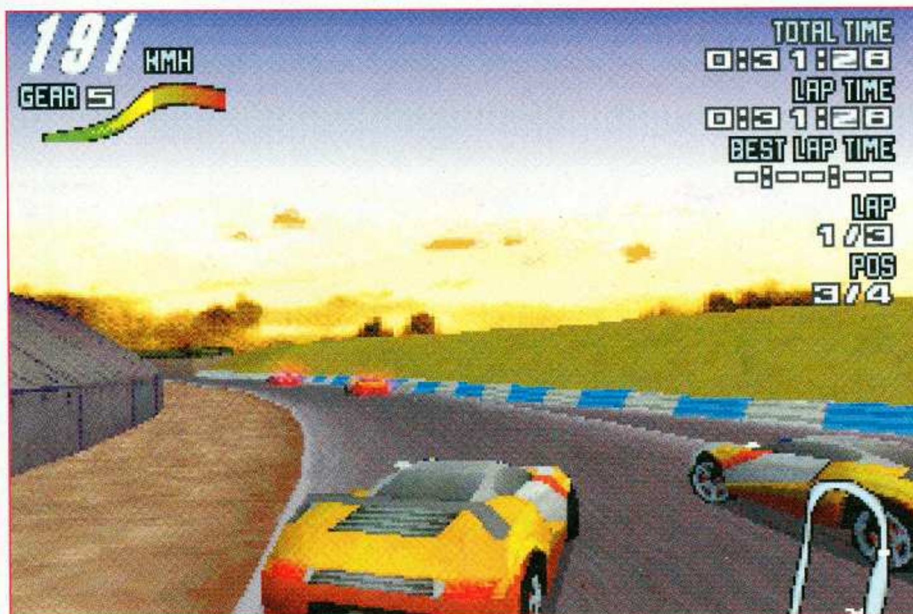
Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Digital Illusions, Schweden • **Produzenten:** Mikael Rudberg, Fredrik Liliegren • **Programmierung:** Thomas Andersson, Andreas Axelsson, Mattias Gruvman, Daniel Hansen, Bo-Staffan Lankinen • **Grafik:** Patrik Bergdal, Per-Anders Gustafson, Andreas Hansevi, Kenny Magnusson u.a. • **Sound:** Olof Gustafsson

Motorhead



Ungewöhnlich für Playstation-Rennspiele ist das diesige Wetter: Vor Euch hängt eine dichte Nebelwand.



Während auf den ersten beiden Strecken schlechtes Wetter herrscht, düst Ihr später bei Tage (Paßwort: LASTCODE). Schon der kleinste überflüssige Drift kostet Plätze!



Technisch sauber und (mangels Fernsicht) superflott: Im Duellmodus seid Ihr allein auf der Strecke.

Flüssig

oder superflüssig – diese Frage beantwortet bei "Motorhead" zum ersten Mal jeder Spieler nach seinem Geschmack. Im Optionsmenü stellt Ihr nämlich zusammen mit der Anzahl der CPU-Gegner auch die Bildrate ein. Fahren vier Autos mit, wird die Grafik mit 50 Bildern pro Sekunde (bps), bei acht Fahrzeugen immerhin noch konstant mit 25 bps aufgebaut. In der Achtspieler-Liga müßt Ihr auf die ersten beiden Plätze kommen, bei vier Spielern ist ein Sieg Pflicht.

difficulty – easy
opponents – 3 - 150fps
code – ?
setup – controller / sound / detail

Treten nur drei CPU-Piloten an, läuft die Grafik mit 50 Bildern pro Sekunde.

Die "Motorhead"-Designer halten nicht viel von der vielschichtigen Realität des Rennsports: Bei ihrem Non-stop-Gerase auf acht futuristischen Highways zählt nur die Geschwindigkeit. Dabei geht überflüssiger Schnickschnack wie Ideallinie, Bremsen und individuelles Fahrverhalten über Bord, doch für solche Finessen hättet Ihr angesichts der rasenden Optik sowieso keine Zeit. Vielmehr gestaltet sich das Rennen als ein Reaktionsspiel, möglichst gut dem Kurvenverlauf in nächtlicher City oder durch griechische Ruinen zu folgen – und vor engen Schikanen kurz vom Gas zu gehen. Von zehn Rennflundern und acht Kursen sind die meisten anfangs gesperrt – so müßt Ihr zähneknirschend die Jagd durch die einzelnen Ligen antreten, um mit leistungsfähigeren Karossen und aufregenden Strecken belohnt zu werden. Das hört sich gut an, doch zwei Gemeinheiten verhindern den spontanen Erfolg. Zum einen plazierten die Designer Engstellen, tückische Verkehrsinseln und ganze Parkhäuser mitten auf der Rennstrecke – Kontakt endet in zeitraubenden Drehern. Zum anderen ist die Meute der CPU-Fahrer wohl von einer Schumi-Tarantel gestochen worden und fährt wie der Teufel im schwer passierbaren Pulk. Die Folge: Ihr rast wie ein Weltmeister zwei Runden lang an der Konkurrenz vorbei, nur um dank eines klitzekleinen Fahrfehlers plötzlich die rote Laterne umgehängt zu bekommen. Zu allem Überfluß darf nur beim Eintritt in eine neue Division gespeichert werden – wozu gleich mehrere Rennerfolge in Serie nötig sind. Damit Ihr kurzzeitig einen Blick nach hinten werfen könnt, aktiviert Ihr per Zeigefingertaster die Rückansicht, außerdem informiert eine Streckenübersicht am rechten Bildrand über die Position der Kontrahenten.

Bemerkt die Autosave-Einrichtung von "Motorhead" das Fehlen einer Memory-Karte, wird Euch bei Gelegenheit ein Paßwort spendiert, um den Fuhr- und Streckenpark zu sichern. *cb*



Sobald Ihr auch nur die Bande berührt, ziehen die Computerfahrer davon – und Ihr habt das Nachsehen!







Bereits erspielte Kurse können in den Einzelrennen angewählt werden. Vor jedem Rennen werden Bike und Steuerung einzeln ausgewählt (rechts).

Nach der Freude über die enorm schnelle Optik schleicht sich der Frust ein: Die Hindernisse sorgen für ärgerliche Dreher, von denen schon einer spielentscheidend ist. Zudem ist Euer Flitzer so rasant, daß Ihr nur mit Mühe den nebelgeplagten Kurven folgen, geschweige denn zum Überholvorgang ansetzen könnt. Ich habe mich bei "Need for Speed 3" schon über den fixen Gegnerpulk geärgert, hier ist's noch krasser: Selbst mit einem superschnellen Auto überholen Euch die CPU-Fahrer auf der Geraden als würdet Ihr stehen - eine unverständliche Design-Schlamperei. Die übertriebene Rasanz buttert die winzigen Steuer-Finessen gnadenlos unter - auch ein "Formel 1"-ähnlicher Kurs artet in simples Dauer-Gerase aus. Schade um die protzige 3D-Routine und das stilvolle Grafik-Layout der Auswahl- und Options-Bildschirme.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 65%

HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	79%

CODE 010 201 022

AB 6

Mit Karacho durch den Nebel: Auf den superschnellen Techno-Highways nerven unfaire CPU-Fahrer und plötzliche Hindernisse.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

STELLENANZEIGE



Wir suchen Verstärkung! Ab sofort verlegt der Cybermedia Verlag neben MAN!AC das erfolgreiche Heimkino-Magazin AUDIO VISION. (Nicht nur) dafür suchen wir zur Festanstellung eine/n

Anzeigenverkäufer/in

- **Kompetenz, Begeisterungsfähigkeit sowie Einfühlungsvermögen und Integrität gehören zu Ihren elementaren Eigenschaften**
- **Sie verstehen es, Ihre Verkaufsstrategie durch fundierte Mediakenntnisse und Kreativität zu unterstützen**
- **Sie fühlen sich in einem dynamischen Team mit einem Höchstmaß an Gestaltungsfreiraum und Eigenverantwortung wohl und lassen sich auch von verwandten Aufgabenbereichen begeistern.**
- **Wir bieten ein gutes Gehalt mit Erfolgsbeteiligung**

Aussagekräftige Bewerbungsunterlagen senden Sie bitte schnell an:
Cybermedia GmbH, Andreas Knauf, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

STELLENANZEIGE







... Zur Verstärung der **AudioVision-Redaktion** suchen wir einen erfahrenen Home-Entertainment-Fan ...

... der **DVD**, **THX** und **Digital Surround** lebt und über grundlegende Kenntnisse in Sachen **Hifi** und **Videotechnik** verfügt.

... **Absolute Zuverlässigkeit**, Sympathie für die deutsche Sprache und allgemeines Interesse an digitalem Home-Entertainment setzen wir voraus.

... Wir bieten eine **leistungsgerechte Bezahlung** sowie ein Höchstmaß an Individualität und Gestaltungsfreiraum in einem modernen Fachverlag

... Bewerbungen von Branchen-Insidern sind willkommen, alle Zuschriften werden **vertraulich** behandelt.

... Ihre aussagekräftigen Unterlagen senden Sie bitte an:
Cybermedia GmbH, Martin Gaksch, Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Versand - Ladenlokal - Verleih



© 1995 PRIMALGAMES

SONY PLAYSTATION

Grundgerät	DT	289,95
PS Multinorm + RGB	DT	349,95
Memory Card	DT	ab 29,95
Alundra	DT	i. V.
Arcade Greates II	US	109,95
Batman & Robin	DT	99,95
Bushido Blade II	JP	149,95
Breath of Fire III	US	119,95
Crash Bandicoot II	DT	99,95
Dark Omen	DT	99,95
Dead or Alive	US	129,95
Diablo	DT	99,95
FIFA 98	DT	89,95
Final Fantasy Tactics	US	119,95
Final Fantasy VII	DT	99,95
G-Police	DT	99,95
GT	DT	* i. V.
G Darius	JP	139,95
Livington Deathtrap	DT	89,95
Need for Speed III	DT	99,95
Orgre Battle Tactics	US	119,95
Parasit Eve	JP	149,95
Pang Collection	DT	89,95
Platinum Spiele	DT	ab 44,95
Resident Evil II	DT	99,95
Road Rash 3D	DT	* 89,95
R-Typs	JP	139,95
Saga Frontier	US	119,95
Theme Hospital	DT	99,95
TEKKEN III	JP	149,95

NINTENDO 64

Grundgerät	DT	289,95
Pad (alle Farben)	DT	59,95
weiteres Zubehör		call!!
1080°	US	169,95
Bomberman World	JP	169,95
Diddy Kong	DT	99,95
Fighters Destiny	DT	139,95
	DT	149,95
Mario Kart	DT	99,95
Mystical Ninja	US	179,95
Nagano W. Games	DT	119,95
Shadow of Empire	DT	129,95
Lylat Wars	DT	139,95
WCW VS. NWO	DT	139,95
Yoshi Story	DT	89,95

PRIMALGAMES ONLINE:
http://www.primalgames.com

LAUFEND NEUE COOLE SONY & NINTENDO IMPORTE CALL !!!

IHR WOLLT DIE NEUESTEN SPIELE SOFORT MITNEHMEN, DANN SCHAUT IN UNSEREM SHOP EUROPA-GALERIE KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM VORBEI.





Versand per Nachnahme, Portofrei ab 250,- DM Softwarebestellung, sonst 10,- DM + NN. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-.

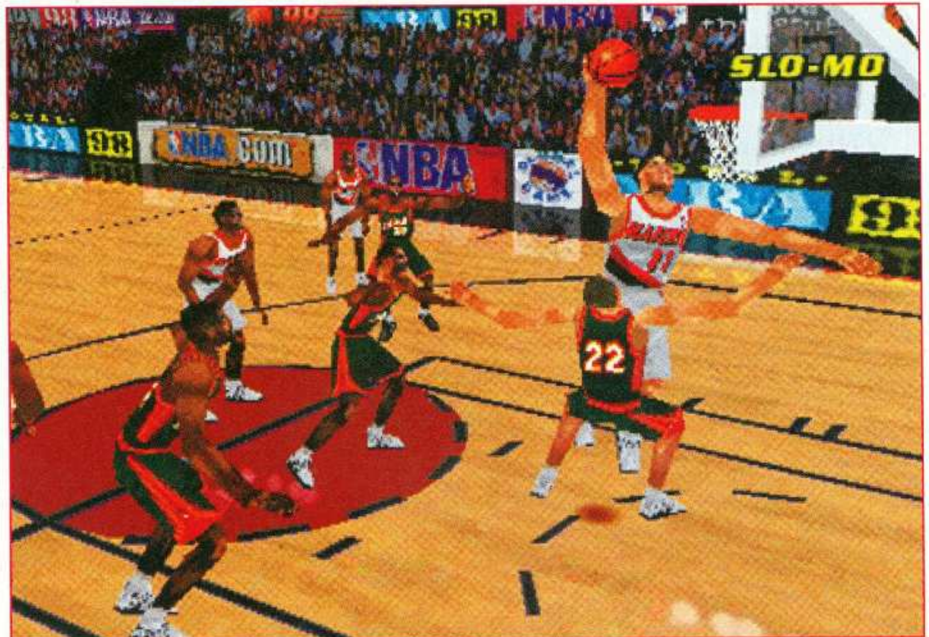
PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631 FAX: 91 60 632

Entwickler: SCEE London, England

Total NBA `98



Feuer frei: Distanzwürfe treffen den Korb nur, wenn der Schütze ungestört zielen kann.



Keine Chance für die Abwehr: Mit einem herzhaftem Dunk versenkt der Center den Ball.

Zum dritten Mal heißt´s „Bühne frei" für Sonys „Total NBA": In der 98er-Auflage laufen die langen Helden der NBA in hochauflösender Grafik (512x240 Pixel) durch den Court. „Total NBA"-Allstars finden sich in der gewohnten Umgebung sofort zurecht. Die Menü-Änderungen beschränken sich hauptsächlich auf die optische Gestaltung, inhaltlich hat sich seit dem ersten Auftritt wenig getan. Immer noch tretet Ihr an, um in einer kompletten Saison, den Playoffs oder einem Freundschaftsspiel Euer Können mit der braunen Lederkugel zu beweisen. Im Options-Menü legt Ihr fest, wie lange ein Viertel dauern soll, deaktiviert unliebsame Regelbestandteile und bestimmt, ob das Match action- oder simulationsbetont ausgetragen wird.

Die Steuerung auf dem Court entspricht dem Vorgänger: Per Knopfdruck befördert Ihr den Ball in den Korb, je nach Position mit einem gezieltem „Fade Away"-Wurf oder einem spektakulären „Windmill"-Dunk. Mit den seitlichen Tastern formiert Ihr Eure Mitspieler in taktisch klugen Aufstellungen rund um die Zone: So steigen die Chancen auf einen Rebound oder einen erfolgreichen Drei-Punkte-Wurf. Mit der Dreieck-Taste verwirrt Ihr Eure Gegner mit lässigem Dribbling. In der Defensive ist der Block besonders effektiv: Oft gelingt es Euch, dem Gegner den Ball in letzter Sekunde noch aus den Händen zu schlagen. Geschickte Athleten stibitzen unachtsamen Kontrahenten den Ball mit einen "Steal".



Fastbreak: Nach einem Fehlpaß des Gegners kommen die Lakers zu zwei billigen Punkten.



Die Punkte sind futsch: Stürmische Dunk-Versuche enden oft mit einem Offensiv-Foul.

Zwischen den Begegnungen tauscht Ihr Sportler mit anderen Teams oder heuert arbeitslose „Free Agents" auf dem Transfermarkt an. Ist gerade kein Spieler zu haben, bastelt Ihr mit dem Editor NBA-Stars aus der Retorte: Neben Größe, Gewicht und Aussehen Eures zukünftigen Champions und verteilt Ihr Punkte auf 19 Fähigkeiten – u.a. Werfen, Dribbeln und Dunken.

Ist ein bedeutendes Saison-Ziel wie die Playoffs erreicht, werdet Ihr mit einer Video-Sequenz belohnt. *au*

Konkurrenz

belebt das Geschäft: Der Strom an Basketballspielen reißt nicht ab. Auffällig dabei: Alle Titel dunken auf hohem Niveau. Die "schlechteste" Wertung sind immer noch stattliche 78% Spielspaß. Kein Grund also, an einer Serie festzuhalten, Alternativen gibt es genügend. Hier ein kleiner Überblick, der 98er-Playstation Neuheiten:

NBA Live '98: 83%
Total NBA '98: 80%
NBA Pro '98: 79%
Fastbreak '98: 78%


Harter Kampf: EA-Sports' "NBA Live '98" führt die Spielspaß-Statistik an.







Im Liga-Modus tauscht Ihr Spieler mit anderen Teams oder bastelt Eure eigenen Stars. Der Spielplan zeigt, wann, wo und gegen wen Euer nächstes Match stattfindet.

! Uff, noch eine Basketball-Simulation für die NBA-gestresste Playstation. „Total NBA '98" gefällt insbesondere durch die grafische und technische Präsentation. Trotz hoher Auflösung huschen die Spieler in atemberaubender Geschwindigkeit über den Bildschirm, manchmal sogar zu schnell. Die gegnerischen Angreifer werfen sich den Ball so fix zu, daß ich oft die Übersicht verliere - welcher Spieler hat eigentlich den Ball? Der Sony-Schiedsrichter gehört zu den strengsten seiner Zunft: Ständige Offensiv-Fouls nehmen Euch die Lust am temperamentvollen Dunken, ebenso die ständigen Monster-Blocks der Verteidiger. Bis auf diese Schwächen braucht sich „Total NBA" nicht vor der Konkurrenz verstecken: Gelungene Präsentation, prächtige FMV-Sequenzen und ein stimmungsvoller Kommentar runden das Vergnügen ab.


ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 80%

Developed by Sony Interactive Studios America

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 82%
SOUND: 62%

Tolle Optik und rasantes Spielvergnügen nicht nur für NBA-Freaks. Steuerung und Spielmechanik gleichen dem Vorgänger.

AB 6

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 3/97 mit 82% Spielspaß bewertet (jetzt abgewertet auf 80%).

Entwickler: Probe, GB (nach einem Konzept von Taito, Japan)

Bust a Move
Arcade Edition



Zufriedenes Grinsen oder bitterliches Weinen: Bub reagiert feinfühlig auf das Blasengewitter.

N64 2D-Spiele auf dem N64? Was vor einem halben Jahr noch undenkbar war, wird jetzt zur Mode – anhaltendes Modul-Tröpfeln führt zu wohlwollender Nintendo-Lizenzpolitik. Neben den "Rampage"-Monstern schlagen in dieser MAN!AC auch die beliebten Blasenzauberer Bub und Bob auf Modul zu. Im Gegensatz zu den aktuellen 32-Bit-Versionen ("Bust a Move 3") ist die vorliegende neue "Arcade Edition" eine annähernde 1:1-Umsetzung des Oldies "Bust a Move 2". Alleine oder zu zweit schießen die beiden Saurier mit einer drehbaren Kanone bunte Blasen an die Decke. Sobald sich drei oder mehr gleichfarbige Bälle berühren, zerplatzen diese und sorgen für Punkte und Strafblasen beim wild gestikulierenden Comic-Gegner. Der Clou an solchen Duellen gegen Mensch oder Maschine sind die schier endlosen Combo-Möglichkeiten: Dutzende von Blasen werden mit nur einem Ball abgetrennt und mutieren so zu gemeinen Attacken. Neben dem Story-Modus des Automaten versuchen sich Einzelspieler auch am kniffligen Puzzle-Modus mit schwierigen Bandenschuß-Aufgaben. Schaut ein Kumpel vorbei, vergehen die Stunden wie im Flug, neue Mehrspieler-Features wurden allerdings nicht eingebaut. *cb*



! "Bust a Move" ist trotz fortgeschrittenem Alter immer noch ein Spielspaß-Volltreffer. Bevor Bub und Bob in Rente gehen, werden wohl noch etliche Jahre voller Blasen-Spielspaß in vielen neuen Versionen vergehen. Die N64-Variante ist eine solide Umsetzung, bei der nur der Soundtrack etwas gekürzt wurde. Nintendo-only-Spielern bleibt gar keine Wahl, als das Spiel zu kaufen – für knapp 100 Mark erhaltet Ihr Dauer-Spielspaß pur. Schade nur, daß kein neues Feature eingebaut wurde: Ein Vierspieler-Modus hätte sich aufgrund der vier Pad-Anschlüsse ebenso angeboten wie eine zuschaltbare "3"-Variante, bei der die Decke für Bandenschüsse genutzt werden darf. Trotzdem ist's ein toller Spaß – mit einem Duell-Modus, der unheilbar süchtig macht.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS	86%
HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	44%
SOUND	53%

64 BIT · AB 6

Alles drin, alles dran: Kompetente Umsetzung des knuffigen Kultspiels, leider ohne neue Mehrspieler-Features.

Andere Versionen
Die Playstation-Version von "Bust a Move 2" wurde in MAN!AC 7/96 mit 87% Spielspaß getestet.

Entwickler: Hudson, Japan

Bomberman World



Vier gegen Bomberman: Im All rotten sich die Levelwächter um ihren unheimlichen Anführer zusammen.



Reminiszenz an das klassische "Bomberman": Unter den 20 Multiplayer-Schlachtfeldern findet Ihr auch eines, das in seiner grau-grünen Farbgebung an den Irrgarten der 16-Bit-Versionen erinnert. Die moderne Perspektive erschwert jedoch das pixelpräzise Manövrieren.

PS Als säumiger Nachzügler läßt sich "Bomberman", Multiplayer-Star und Maskottchen des japanischen Spieleherstellers Hudson, nun auch auf der Playstation blicken; N64- und Saturn-Fans vergnügen sich bereits seit Monaten mit dem Sprengexperten und seinen kuriosen Kumpels.

Wie üblich betritt der Held mit der Bommelmaske auf der Playstation ganz neue Schlachtfelder und Spielmodi. Das Prinzip und die meisten Extras sind jedoch mit den Sega- und Nintendo-Vorgaben identisch. Drei unterschiedliche Modi fordern Euch heraus: Solisten wählen zwischen "Normal" und "Challenge"; wer Gäste in der Wohnung hat, klickt auf den Battlemodus.

Hinter "Normal" versteckt sich ein ausladendes Action-Adventure, bei dem Ihr Labyrinthe auf vier Welten von hüpfenden, kriechenden und fliegenden Feinden bereit und Kristalle einsackt, um Euch den Ausgang zu öffnen. Im Gegensatz zur recht komplizierten N64-Version (Test in MAN!AC 12/97) kann der Playstation-Bomberman nicht hüpfen, sondern nur ebenerdig durch die Gänge laufen. Auf Knopfdruck legt er eine Bombe, die alle Monster und Hindernisse im Explosionsradius hinwegsprengt. Unter zerbröselnden Mauern tauchen Extras auf, die Euren Sprengradius vergrößern, Euch unverwundbar oder schneller machen. Der geübte Umgang mit diesen Hilfsmitteln bringt Euch den vier Endgegnern näher, hilft Euch aber auch im zeitkritischen Challenge-Modus und gegen menschliche oder CPU-gesteuerte Kontrahenten im Multiplayer-Gemetzel. Hier wählt Ihr zwischen zehn verschiedenen Schlachtfeldern, außerdem schnappt sich jeder Mitspieler eine Bomberfigur seiner Wahl.

Damit "Bomberman"-Neulinge die Begegnung mit geübten Spielern ohne Nervenzusammenbruch überstehen, ist es möglich, jedem Helden ein individuelles Handicap zuzuordnen. Ein- oder abschalten läßt sich auch der Totenkopf, traditionell das einzige Negativ-Extra im Bomberman-Universum. *wi*

Hudson werkelt fleißig an neuen "Bomberman"-Varianten: Im Schach-ähnlichen "Bomberman War" (Bild unten) zieht Ihr mit fünf Figuren über ein Spielfeld und schützt den König. Eure Helden haben pro Runde verschiedene Reichweiten und werfen ihre Bomben auch mal über zwei Felder hinweg. Wer die Truppe des Gegners sprengt, hat gewonnen.





Mit den richtigen Extras kann Euer Held mehr als nur Laufen und Bomben legen: Die Pad-Belegung ist frei justierbar.



Spieler denen das "Normal"-Adventure zu langwierig ist, vergnügen sich im zeitkritischen "Challenge"-Modus.



Endgegner-Randale: Die vier Wächter der "Normal"-Welten versucht Ihr mit tückischen Kettenexplosionen zu erlegen.

! Im Vergleich zum 3D-Adventure "Bomberman 64" präsentiert sich "Bomberman" auf der Playstation konventionell ohne innovativen Pfiff: Die Solo-Modi sind knallbunt und mit kuriosen Monstern gespickt, doch trotz einigen spielerischen Einfällen werden Einzelgänger vom monotonen Bombengelege schnell gelangweilt. Ganz anders der Multiplayer-Modus, in dem bis zu fünf Sprengexperten ein flammendes Inferno entfachen. Mit dabei sind alle Extras der 16-Bit-Versionen, an Stelle des taktischen Kalküls rückt beim Playstation-Bomberman der geübte Einsatz von Handschuhen, Kick-Stiefeln und Line-Bomben. Glück spielt jedoch immer eine Rolle: Statt der klaren Von-oben-Optik früherer "Bomberman"-Spiele rennt Ihr zwischen isometrischen Klötzen umher, die Euch die Sicht oft verdecken und präzise taktische Manöver oft vereiteln.



WINNIE FORSTER

SPIELSPASS 75%

BOMBERMAN WORLD — GAME MODE / OPTION — ©1998 HUDSON SOFT

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	68%
SOUND	70%

Playstation-Debüt mit altbekannten Extras: Nur der Multiplayer-Modus bringt´s, allein ist "Bomberman World" recht schlapp.

Andere Versionen
"Bomberman" gibt´s für jedes Spielsystem, vom Game Boy bis zum Automaten. Eine 1:1-Umsetzung von "Bomberman World" ist jedoch nicht geplant.

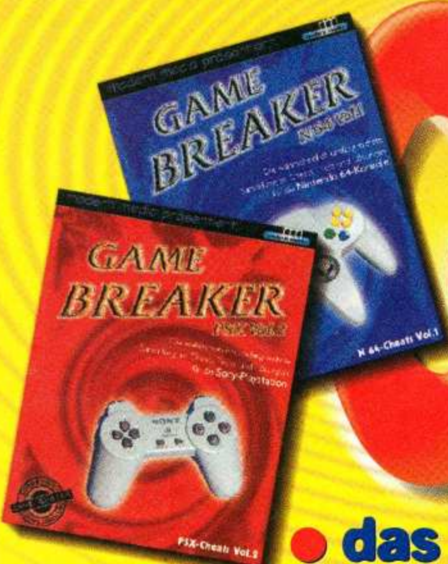
BILLIGER

- satte **15% Ersparnis** gegenüber dem Einzelverkaufspreis

BESSER

- Tage vor dem Kiosk-Start **frei Haus** im Briefkasten

GRATIS



- das neue **GAMEBREAKER**- Tips & Tricks-Buch für Playstation oder Nintendo 64 (nach Wahl)

+ kostenlose **Demo-CDs** in unregelmäßigen Abständen

JA ICH WILL MAN!AC FÜR 59,90DM MINDESTENS EIN JAHR / 12 AUSGABEN abonnieren

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN

- GEGEN RECHNUNG
- BEQUEM PER BANKEINZUG

KREDITINSTITUT

KONTO-NR

BANKLEITZAHL

ICH WILL FOLGENDE HEFTE **NACHBESTELLEN**

11/93 3/94 1/95 3/95 4/95 5/95 8/95 9/95 10/95 11/95 12/95 3/96 6/96 7/96 9/96 10/96

12/96 1/97 2/97 3/97 4/97 5/97 6/97 7/97 8/97 9/97 10/97 12/97 1/98 2/98 3/98 5/98

SCHICKT MIR DIE ANGEKREUZTEN EINZELAUSGABEN FÜR 5,90 MARK PRO EXEMPLAR
(IN BAR/BRIEFMARKEN ANBEI)

NAME, VORNAME

STASSE, NUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

2. UNTERSCHRIFT

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte), Hiermit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts

- ICH WILL DEN "GAME BREAKER PSX VOL. 2"
- ICH WILL DEN "GAME BREAKER N64 VOL. 1"

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Wir **kaufen und verkaufen** laufend gebrauchte Spiele und Konsolen von Playstation, Nintendo 64, SNES, Mega Drive, Atari Lynx, Game Gear, Game Boy, Virtual Boy, Sega Nomad und PC-Spiele. Andere a.A.

Auch Inzahlungnahme dieser Artikel beim Kauf einer Playstation oder N64

Tel/Fax: 05561/3094

MEGA★STAR

VIDEO / PC-GAMES / ZUBEHÖR

Versand & Laden

Telefonische Bestellung von 10-20 Uhr 07761/59953

alle News auf unserem Internet "*Newsticker*" täglich neu : *http:www.mega-star.de*

Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen

Versand per NN UPS / Post

FAX : 07761/57014

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel

Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation

Saturn

N64

SNES

Händleranfragen unter:

Tel.:
07461/79001
07461/79002

Fax:
07461/79003

MEGA GAME POINT

Der Videospielprofi in Dresden

SONY PSX

Resident Evil 2 dt	109,95
Gran Turismo dt	109,95
Power Boat dt	89,95
Tekken 3 us	109,95
Bushido Blade 2 jp	134,95
Indy 500 dt	84,95
Forsaken dt	89,95
Diablo dt	89,95
One dt	89,95
Need for Speed 3 dt	89,95
Deathtrap Dungeon dt	99,95

NINTENDO 64

Forsaken dt	139,95
3D-Shooter dt	149,95
Cruis'n World	89,95
Yoshis Story dt	89,95
Fighters Destiny dt	134,95

NEO GEO

Alpha Mission2	99,95
Mutation Nation	119,95
Robo Army	119,95
Ninja Combat	119,95
Top Players Golf	109,95
Magician Lord	89,95

Ankauf und Inzahlungnahme von PSX-N64-NEO GEO

Bodenbacher Str. 30 - 01277 Dresden

HOTLINE: 0351/252 66 11

Ladenpreise können abweichen

Game It!

①☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! · D-87488 Betzigau

Titel des Monats Mai (PSX):
Resident Evil 2*
89,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 17.4.98
** = noch nicht verfügbar am 17.4.*
N = *Neu!* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Diablo*	89,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Tourismo*	89,99
Lucky Luke	89,99
Need for Speed 3	84,99
Nightmare Creatures	79,99
One*	84,99
Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99

SONY PSX

Abe's Odysee	77,99	
Ace Combat 2	84,99	
Actua Eishockey	89,99	
Actua Golf 2	84,99	
Actua Soccer	39,99	
Actua Soccer 2	84,99	
Actua Tennis 2*	84,99	
Agent Armstrong	74,99	
Air Combat Plat.	39,99	
Alien Triology	42,99	
Alundra*	79,99	
Armored Core*	79,99	
Atari Arcade Hits	69,99	
Atari Arcade Hits 2*	74,99	
Auto Destruct	89,99	
Baphomets Fluch 2	79,99	
Batman & Robin*	89,99	
Battle Arena Tosh.	39,99	
Battle Arena Tosh.3	79,99	
Battle Stations	77,99	
Beast Wars	79,99	
Blaze & Blade*	94,99	N
Bloody Roar	79,99	
Brahma Force	79,99	
Breath of Fire*	84,99	
Broken Helix	84,99	
Bug Riders	74,99	
Buggy*	94,99	P
Bushido Blade	79,99	
Bust a Move 2	42,99	
Bust a move 3	59,99	
Castlevania	79,99	
Caesar's Palace	79,99	
Cart World Series*	74,99	
Cheatbuch	**24,99**	
Clocktower	84,99	
Colony Wars	79,99	
C & C 1	84,99	
C & C 2	89,99	
Constructor*	79,99	N
Cool Boarders 2	79,99	P
Crash Bandicoot 1	39,99	
Crash Bandicoot 2	79,99	
Crime Killer*	79,99	P
Critical Depth	72,99	
Croc	84,99	
Deathtrap Dungeon	89,99	
Destruction Derby2	39,99	
Monster Truck	79,99	
Moto Racer	84,99	
Myst	77,99	
N20 Adrenalin*	94,99	N
Nagano Winter Ol.	99,99	
Nascar 98	79,99	
NBA Fast Break	69,99	
NBA Hangtime*	84,99	
NBA 98	84,99	
NBA in the Zone 98*	a.A.	
Need 4 Speed 3	84,99	
Newman Haas Rac.	89,99	
NHL Breakaway '98	79,99	
NHL Faceoff 97	79,99	
NHL Face Off 98*	72,99	
NHL Hockey 98	84,99	
NHL Powerplay '98	74,99	
Nightmare Creatures	79,99	
Nuclear Strike	84,99	
One*	84,99	
Overboard	79,99	
Pandemonium Plat.*	42,99	
Pandemonium 2	79,99	
Panzer General 2	79,99	
Parappa the Rapper	69,99	
Pax Corpus	84,99	
Perfect Assasin*	79,99	
PGA-Tour Tiger Woods*	89,99	N
Player Manager	84,99	
Pitfall 3D	84,99	
Point Blank*	79,99	
Porsche Challenge	39,99	
Premier Manager 98*	89,99	
Pro Pinball - Time.	84,99	
Pulse (Depth)*	74,99	
Rage Racer	84,99	
Rascal	84,99	P
Rayman	39,99	
Rebel Assault 2	84,99	
Reboot	89,99	
Resident Evil Directors Cut	79,99	
Resident Evil 2	89,99	
Ridge Racer		
Revolution Plat.	39,99	
Risiko	79,99	
Riven	99,99	
Road Rash	44,99	
Road Rash 3D*	84,99	
San Francisco Rush*	84,99	

Link Kabel	19,99
Memory Card	
Sony 15 Slot	34,99
15 Slot	19,99
120 Slot	44,99
360 Slot	59,99
720 Slot	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	289,99
Playstation Multinorm	**349,99**
Umbauchip für US+Japan	**14,99**
PSX Tasche Sony + Memory Card/Controller	79,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel für Pads	19,99

SEGA SATURN

Amok	79,99	
Athlete Kings	74,99	
Atlantis	84,99	
Bug Too	69,99	
Burning Rangers	74,99	
Darius 2	54,99	
Dark Savior	69,99	
Daytona USA Championship	79,99	
Discworld 2	69,99	
Dragon Force	69,99	
Enemy 0	89,99	
Fighters Megamix	79,99	
Fighting Force*	79,99	N
Formula Karts	69,99	
King of Fighters 95	69,99	
Last Bronx	79,99	
Lost World	69,99	
Manx TT	84,99	
Marvel Super Heroes	69,99	
Mass Destruction	69,99	
Megaman X3	69,99	
Mr. Bones (2 Discs)	69,99	
NBA Action 98	69,99	

NINTENDO N64

Super Mario Spieleberater	22,99
Yoshi's Story Spieleberater	22,99
Super Mario	84,99
Pilotwings 64	104,99
Star Wars: Shadows of the Empire	119,99
Wave Race	84,99
Mario Kart	84,99
Blast Corps	104,99
Bomber Man	84,99
Yoshis Story	84,99
Mischief Makers	84,99
Diddy Kong Racing	84,99
Cruis'n USA	84,99
Tetrisphere	84,99
Snowboard Kids	84,99
NBA Courtside	84,99
Cruis'n World	84,99
Lytat Wars	84,99
Clayfighter 63 1/3	129,99
Extreme G	114,99
NFL Quaterback Club 98	114,99
NHL Breakaway 98	114,99
Turok: Dinosaur Hunter	94,99
Forsaken	114,99
Bust a Move 2	104,99
Chameleon Twist	114,99
Fighter's Destiny	119,99
Multi Racing Championship	109,99
Wetrix	109,99
Wayne Gretzky Hockey 98 3D	124,99
Olympic Hockey 98	124,99
Rampage 64	124,99
Strike Zone	124,99
San Francisco Rush	84,99
John Madden 64	129,99
Fifa98-die WM Qualifikation	129,99
Hexen	124,99
Frankreich 98-Fußball WM	129,99
Mike Piazza's Strike Zone	124,99

NEU! Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Devil Deception	79,99	
Diablo	89,99	
Discworld 2	89,99	
Dogdem Arena	79,99	
Dungeon Keeper*	79,99	
Extreme Snowbreak	79,99	
Fade to Black	39,99	
Felony 11-79	89,99	
Fifa 96	44,99	
Fifa 98	84,99	
Fighting Force	94,99	
Final Fantasy 7	89,99	
Firetrap*	84,99	N
Formel 1 '97	89,99	
Forsaken*	84,99	
Frankreich 98 - Fußball WM*	89,99	
Frogger	69,99	
G-Police	89,99	
Gex 3D	87,99	
Ghost in the Shell*	84,99	
Gran Tourismo*	89,99	P
Grand Theft Auto	79,99	
Hardball 6	89,99	N
Hard Boiled	84,99	
Heart of Darkness*	87,99	
Hercules	79,99	
Herks Adventure	84,99	
Hexen	84,99	
Hugo 1*	84,99	
Indy 500*	79,99	
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99	
Int. Superstar Soccer Pro	79,99	
Int. Track & Field	39,99	
Jersey Devil	84,99	P
Jet Moto 2*	84,99	
Jet Rider 2*	79,99	
J. Madden NFL 98	84,99	
K 1 Fighting	89,99	
Klonoa*	79,99	
Kula World*	79,99	
Kurushi	69,99	
Lost World: Jurassic Park	77,99	P
Lucky Luke*	89,99	
Magic the Gather.	74,99	
Marvel Super Heroes	79,99	
Masters of T. Käsi	79,99	
Match Day 3*	89,99	
Maximum Force	84,99	
MDK	79,99	
Mechwarrior 2 Plat.	44,99	
Megaman 8*	89,99	
Megaman Battle & Chase*	89,99	
Men in Black*	89,99	
Micro Machines V3 Platin.	39,99	
Midway's Arcade Greatest Hits 2*	89,99	
Monopoly	79,99	
Sensible Soccer 2000*	79,99	
Shadow Gunner *	79,99	
Skull Monkeys	89,99	
Soul Blade Plat.*	39,99	
Soviet Strike Plat.	39,99	
Spawn *	74,99	
Spice World*	42,99	
Street Fighter Collection X*	79,99	
Street Fighter EX Plus	74,99	
Suikoden	84,99	
Supercross 98 *	79,99	
Super Match Soccer*	74,99	
Super Pang Coll.*	89,99	
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99	
Syndicate Wars	84,99	
Tennis Arena*	79,99	
Test Drive 4	84,99	
Tetris Plus	74,99	
Theme Hospital	89,99	N
Time Crisis	79,99	
TOCA	84,99	
Tomb Raider 1 Plat.	39,99	
Tomb Raider 2	89,99	
Total Driving	79,99	
Total NBA 98*	74,99	
Transport Tycoon	74,99	
Treasures o. t. Deep	79,99	
Ubik*	84,99	
V-Rallye	79,99	
Vigilante*	89,99	N
Virtual Baseball 99*	79,99	
VMX Racing	84,99	
VR 3000*	79,99	
VR Pool	74,99	
Warcraft 2	84,99	
War Games*	89,99	N
Warhammer 2: Dark Omen	84,99	
Wayne Gretzky 98*	74,99	
WipEout 2097 Plat.	39,99	
World Rallye Ch.T.Makinen*	79,99	
Worms Platinium	44,99	
Wreckin' Crew	89,99	
WWF Warzone*	74,99	N
Xenogracy*	79,99	
Z	69,99	

PSX HARDWARE

Analog Joystick	109,99
Controller Sony	37,99
Controller Sony Analog	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	77,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	129,99
Lenkr. mit Pedal Drivewheel	124,99

NBA Live 98	89,99
NHL Hockey 98	69,99
NHL Powerplay 96	69,99
NIGHTS	69,99
NIGHTS 3D +Control Pad	119,99
Pandemonium	69,99
Panzer Dragoon 2	79,99
Panzer Drag. Saga	74,99
Resident Evil	79,99
Saturn Bomberman	69,99
Scorcher	69,99
SEGA Rally	79,99
SEGA Touring Car	79,99
SEGA Worldwide Soccer 97	79,99
Soccer 98	79,99
Sky Target	69,99
Sonic 3D	79,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	84,99
Steep Slope Sliders	79,99
Streetfighter Coll.	69,99
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99
Tetris Plus	69,99
The House o. t. Dead	74,99
incl. Gun	109,99
Three Dirty Dwarves	69,99
Tilt	69,99
Tomb Raider	79,99
Torico (Gekka Mugentan)	69,99
Virtua Fighter 2	79,99
Virtua Fighter Kids	69,99
Virtual On	79,99
Winterheat	79,99
Wipeout 2097	69,99
World Series Baseball 2	69,99

SATURN HARDWARE

Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally)	399,99
Saturn MPEG Karte	319,99
Tomb Raider Pack (Saturn+Tomb Raider, Demo CD)	349,99
6-Spieler-Adapter	69,99
Antennenkabel mit Bildfilter	54,99
Arcade Racer (Lenkrad)	109,99
Backup Memory	99,99
Control Pad	44,99
Photo CD Betriebssystem	44,99
Cordless Pad (2 Stck)	119,99
Virtua Stick	79,99

Robotron 64	124,99
Pole Position	124,99
Tennis Arena 2	124,99
Tonic Trouble	124,99

N64 HARDWARE

N 64 Konsole	295,99
Controller grau	49,99
RF-Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Rumble Pak	32,99
Joypad Mad Catz	57,99
Joypad Verlängerungskabel	14,99
Lenkrad mit Rumbel Effekt	119,99
Memory Card 1MB	22,99
Memory Card 1MB Farbig	24,99
Multinorm Adapter	27,99
RF-Unit	27,99
RGB-Kabel	14,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	34,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:
Wilhelminenstr. 9
06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11
06331/92941

71032 Böblingen:
Poststr. 36
07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1
07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6
0831/17762

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255

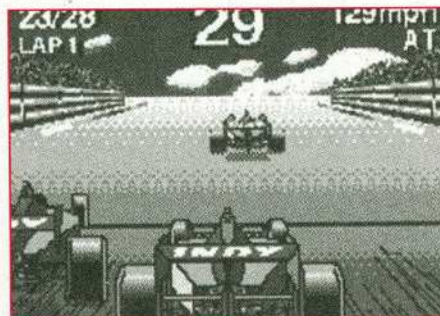
89073 Ulm
Frauenstr. 118
0731/921 64 97

Pocket News:

GAME-BOY-KONKURRENT VON BANDAI Mit dem "Tamagotchi" erschloß Bandai einen neuen LCD-Markt unterhalb des Game Boy. Jetzt möchte der japanische Spielzeugriese erstmals eine tragbare Spielkonsole mit austauschbaren Module vermarkten. Das noch unbenannte Handheld wird grafisch leistungsfähiger sein als der Millionenseller Game Boy, wie dieses aber nur einen Schwarz/Weiß-Bildschirm verwenden. Der Preis beträgt voraussichtlich rund 80 Mark, ein Spielmodul kostet 3.000 Yen, umgerechnet 40 bis 50 Mark. Momentan spricht Bandai mit potentiellen Lizenznehmern für das neue Spielsystem, außerdem werden die hauseigenen Marken (Gundam, Tamagotchi, Power Rangers) für das Handheld umgesetzt. Zwanzig verschiedene Titel sollen zum Start der mobilen Konsole erhältlich sein. Bandai plant, drei bis vier Millionen Handhelds bis zum Jahresende '99 abzusetzen. Wann das Gerät in den Handel kommt, wurde jedoch noch nicht bekannt.

"GAME & WATCH" KEHRT ZURÜCK Die klassischen LCD-Spiele der "Game & Watch"-Reihe von Nintendo sind inzwischen gesuchte Sammlerobjekte. Nachdem ein halbes Dutzend der Nintendo-Frühwerke für den Game Boy umgesetzt wurden, hat jetzt der US-Hersteller Toymax die Lizenz zur Herstellung von "Keychain-Games" (LCD-Spiele im Schlüsselanhänger-Format) erworben. Als "Mini-Classics" will Toymax u.a. "Super Mario Bros.", "Donkey Kong" und "Fire" (Bild: Originalversion aus den frühen 80er-Jahren) veröffentlichen.





Technisch und spielerisch primitiv: "Indy 500" ist eines der wenigen in den USA erhältlichen Game.Com-Module.

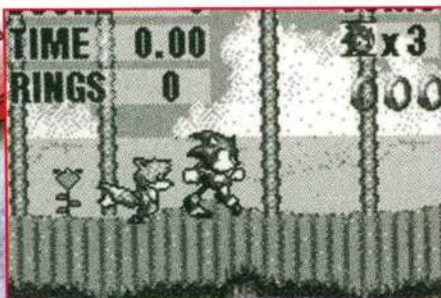
Kein Futter für den Tiger

Mit dem "Game.Com", einer Kombination aus Spiele-Handheld und elektronischem Organizer, veröffentlichte US-Hersteller Tiger letztes Jahr ein innovatives Stück mobile Elektronik: Dank beigelegter Modul-Software kann das Gerät rechnen, Euren Terminkalender sowie Euer Adress- und Telefonbuch verwalten. Zusätzlich fungiert das "Game.Com" als Spielmaschine à la "Game Boy".
Um das Handheld für die verschiedenen Aufgaben zu rüsten, haben die Tiger-Ingenieure ihrem Gerät sowohl ein Steuerkreuz, als auch einen Plastikgriffel mitgegeben. Während Ihr mit letzterem direkt auf den Touch-Bildschirm tippt, um Menüpunkte und Funktionen anzuwählen (klappt gut), lenkt Ihr mit dem Steuerkreuz Eure Spielfigur. Durch die Anordnung – links Steuerkreuz, rechts Buttons, in der Mitte der Bildschirm – ähnelt das "Game.Com" ein wenig dem Game Gear von Sega. Im Gegensatz dazu besitzt das "Game.Com" aber kein Farb-, sondern nur einen Schwarz/Weiß-Monitor – das hält Preis und Stromverbrauch gering.
Was auf dem Papier wie ein interessantes Spielzeug für mobile Elektronikfreunde wirkt, bleibt in der Realität (noch) weit hinter seinem Potential zurück. Knapp zwanzig Spiele hat Tiger angekündigt (darunter große Namen wie "Virtua Fighter" und die "Williams Arcade Classics"), doch bislang sind davon in den USA nur zwei erschienen. Auf der diesjährigen Spielwarenmesse in Nürnberg wurde ein Katalog verteilt, in dem sich sogar Bildschirmfotos der geplanten "Game-Com"-Umsetzungen "Resident Evil" und "Castlevania" finden. Zeigen konnte Hersteller Tiger freilich bislang keines der Spiele. Da die deutsche Tiger-Niederlassung das Gerät erst Ende des Jahres vermarkten möchte, bleibt aber noch etwas Zeit für vernünftige Umsetzungen.

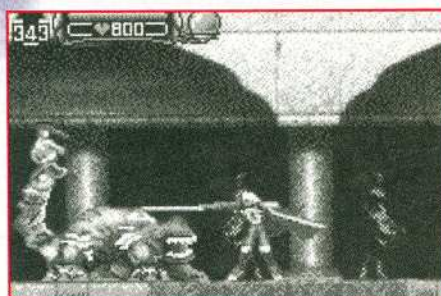


Auch Internet-Modul und 14.4-Modem, die vielleicht wichtigsten Erweiterungen für das Handheld, sind bislang noch nicht startklar. Für umgerechnet knapp hundert Mark soll das "Game.Com" Internet- und eMail-tauglich werden. Ebenfalls angekündigt ist ein Link-Kabel, das Zweispieler-Duelle ermöglicht. Ob die vielversprechende, aber lange überfällige Hard- und Software überhaupt noch erscheint, ist derzeit unsicher: Kürzlich wurde die Firma Tiger vom Spielzeuggiganten Hasbro übernommen, die "Game.Com"-Vermarktungsstrategie des neuen Management ist bislang nicht bekannt. So bleibt´s bis auf weiteres beim Basispaket, das in den USA knapp 80 Dollar kostet (etwa 150 Mark) und neben dem Gerät nur die Spiele "Solitair" und "Lights Out" enthält. *wi*





Aus den eingekauften Lizenzen möchte Tiger nicht nur Stand-Alone-LCD-Spiele erschaffen, sondern auch Module...



...für das Game.Com: Oben seht Ihr das Katalogfoto zu "Sonic Jam", unten "Castlevania: Symphony of the Night".



HERSTELLER Nintendo
ZIRKA-PREIS 70 Mark

Warioland 2

Wario in Panik: Die Black-Sugar Gang plündert das Wario-Schloß und setzt es unter Wasser, anschließend unter Strom! Ihr hüpft und schwimmt durch die anspruchsvollen Labyrinthe, in den zahlreichen Memory- und Knobelspielchen erobert Ihr die Schätze zurück. "Warioland 2" ist ein Traum aus witzigen Animationen, Zwischensequenzen und versteckten Schätzen - ideal für mobile Hüpfspiel-Fans.



HERSTELLER Konami
ZIRKA-PREIS 70 Mark

Mystical Ninja

Zieht mit Goemon, Ebisumaru und Sasuke in den Kampf gegen die Black-Ship-Piraten: Aus der Vogelperspektive unterhaltet Ihr Euch mit den Einwohnern Japans, vermöbelt Monster und bergt Schätze und Extrawaffen. Tauziehen und Roulette lockern das Action-Adventure auf, die Duelle mit den Obermotzen bringen Euch ins Schwitzen. Die fünf Paßwörter sind für mobile Spieler zu wenig!

Arcade News:




SEGA-OFFENSIVE: Die Model-3-Produktion läuft auf Hochtouren. Neben den Harley-Riders (rechts) wurde das Angelspiel **Get Bass** (links) fertig. Clou der beeindruckenden Angelei ist eine Rute, die durch energischen Widerstand die zappelnde Beute simuliert. In Kürze rast das Action-Motorradrennen **Motor Raid** (rechts) auf die Piste: In diesem Inferno stoßt Ihr die Konkurrenz per Laser-Lanze aus dem Sattel und jagt mit Turbo-Schub über Steilhänge.



STEMPEL-FABRIK: Als Beitrag zum interaktiven Spielhallen-Kaufhaus entwickelte Sega mit Data East einen innovativen Shopping-Automaten: Der **Stamp Express** (links) macht aus Eurem Schwarz/Weiß-Portrait in minutenschnelle ein Mini-Stempelkissen, mit dem Ihr Schulhefte, Notizen und Heiratsanträge schmückt.

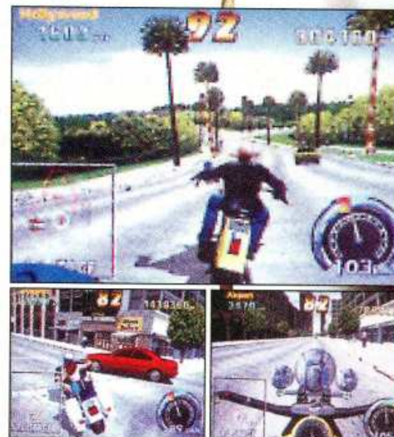


PS-SEQUEL: Zum Rennspektakel "San Francisco Rush" veröffentlichte Midway ein Arcade-Update mit vier neuen Kursen: **San Francisco Rush: The Rock/Alcatraz Edition** lautet der Titel, wieder setzt man auf Action pur. Neu sind Abkürzungen auf den alten Strecken und spektakuläre Achterbahn-Elemente.

Harley-Davidson & LA Riders

Hersteller: SEGA

Freie Fahrt für die legendenumwitterten "Harley"-Bikes: Beim neuesten Model-3-Rennspiel jagt Ihr durch Los Angeles und schert Euch keinen Pfifferling um Verkehrsteilnehmer, Einbahnstraßen und Parks. Lediglich Euer Zielort, der stets auf der zoomenden Karte links unten angezeigt wird, gibt Euch grob die Richtung der Fahrt vor. Wie Ihr die Handvoll Kilometer dorthin innerhalb des Zeitlimits erreicht, ist jedoch allein Euer Problem. Also los: Auf dem Highway kurvt Ihr slalomartig durch den zähen Verkehr, schert kurzerhand aus der Blechkolonne aus und holpert über die Böschung quer durch den Park. Kaum erreicht Ihr den Zwischenpunkt, prangt das nächste Zielsymbol auf der Karte. Ständig schwenkt Euer Blick zwischen Karte und Spielwelt: Wer nicht frühzeitig weiß, wo geeignete Abkürzungen lauern und stets nur die Straßen benutzt, hat auch mit Powerslides keine Chance. Der "Fahr wo du willst"-Gag motiviert vor allem Abkürzungs-Fanatiker. Laien haben mit dem authentischen Kabinett die Chance, eine gemütliche Sonntagsfahrt durch das virtuelle L.A. zu wagen.




Neo-Geo 64



Neues Glück mit 64 Bit: Das wuchtige Platinen-System "Hyper Neo Geo 64" (rechts mit aufgestecktem Modul) soll an den weltweiten Erfolg des 16-Bit-Vorgängers anschließen. Als erstes Spiel ist "Samurai Shodown 64" zusammen mit dem Grundgerät verfügbar: Für 6.500 Mark erhält der Spielhallenbesitzer ein zum JAMMA-Standard kompatibles Gerät, auf das wuchtige Module gesteckt werden. Das zweite Spiel, "Roads Edge" (Bild unten Mitte) wird dagegen ausschließlich in einem linkbaren Arcade-Kabinett vertrieben. Die 64-Bit-Version der "Samurai Shodown"-Serie hat MAN!AC in der Redaktion probegespielt: Elf mittelalterliche Krieger nehmen am Samurai-Turnier teil, darunter Trunkenbold Haohmaru, Kendo-Expertin Ukyo und Roboterfaust H. Yagyu. Auch geheime Kämpfer wie Frankenstein-Monster Gandara verstecken sich auf der Platine. Die vier Tasten sind mit Schlag, Tritt, Wurf und 3D-Sprint belegt, SNK-Fans finden sich sofort zurecht. Profis verbinden kurze Armhebel zu langen Bruch-Combos – das Geheimnis wahrer Meister. Anders als in den Vorgängern bergen die malerischen Arenen auch Gefahren: Wer in einen Abgrund stürzt, muß sich im letzten Moment festhalten und hochziehen. Die 3D-Grafik ist detailliert, Polygonfehler gibt es trotz wallender Gewänder nicht. Herumfliegende Pusteblumen und Blätter schaffen eine bezaubernde Atmosphäre; bei Ultimate-Combos, Supermoves und Abwehrmanövern wird Euer grinsendes Bitmap-Portrait bildschirmfüllend eingeblendet. Technisch liegt das Geprügel nur wegen der hohen Auflösung über dem 32-Bit-Prügelstandard.
cb/oe

Muster von 




"Beginner"-Modus für Anfänger: Haltet beim Slash/Bust-Menü "Start" gedrückt und wählt mit dem A-Button.



"Samurai Shodown 64" steuert sich wie die Vorgänger: In den Hintergrund sprintet Ihr via 3D-Taste.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING

Nein zu Nintendo

Kollektive geistige Umnachtung bei der Bewertung des N64-Vorzeigeprüglers "Fighters Destiny"? Während die Redakteure allerort in Begeisterungsstürme ausbrechen, versucht man selbst, die lachenden "Tekken 3"-Besitzer von der Daseinsberechtigung dieser Software-Perle zu überzeugen.
Wir sprechen hier von 64-Bit, und das bedeutet auch Grafik, Animation und Sound über dem Playstation-Standard. Zugegeben, die N64-Highlights von Rare sind eine Klasse für sich, aber ein Bestseller pro Quartal erinnert mich fatal an einen Buchclub.
All die schönen Spezialeffekte, die angeblich nur auf dem N64 funktionieren, werden von Sony ad absurdum geführt, die hochgelobte technische Überlegenheit von "Gran Turismo", "Resident Evil 2" und "Tekken 3" in die Tonne getreten. Dagegen nimmt Nintendo Hersteller wie THQ ins Alptraum-Team auf, die "Mission Impossible"-Entwickler halten den Namen ihres Spiels für Programm, Namco das N64 mit einem Baseball-Update bereits für ausgelastet. Miyamoto vergeigt seine eigenen Klassiker, bewegt aber ohne Ruckeln massig Objekte vor leerer Kulisse, und die Fachwelt erstarrt ehrfürchtig vor "F-Zero 64".
Was bei Sega "obendrauf" nicht funktioniert hat, wird in Form des 64DD zur Farce. Und während sich meine Playstation als verzauberte 128-Bit-Konsole entpuppt, verwandelt ein seniler Tattergreis in Japan mein ehemals geliebtes N64 in ein 64-Bit-Tamagotchi.
Fazit: Wer sich nicht mehrere Konsolen leisten kann, ist mit der Playstation bestens bedient. Und Sega steht ja schon Katana bei Fuß... Ingo Ramin, Östringen

UPDATES & ERRATA

***MEA CULPA:** Ein Bild der neuen Konsolen-Variante "Skeleton Saturn" wollten wir Euch im "Tokyo Game Show"-Artikel der letzten MAN!AC zeigen, stattdessen leuchtete Euch ein Foto mit prahlenden "Dead or Alive"-Helden auf Seite 10 entgegen. Sorry – nebenstehend das fehlende Sega-Motiv mit Saturn-Durchblick.*



***MEA CULPA:** Unser N64-Katalog wies leider einige kleine Fehler auf: Erstens gibt's "Robotron 64" noch nicht offiziell in Deutschland (kein großer Verlust), außerdem kann uns die japanische Ankündigung "Super Speedrace 64" egal sein – Taito hat lediglich das bekannte "Lamborghini"-Rennspiel von Titus für den Fernost-Markt umbenannt.*

Harte Schelte für Nintendo. In einigen Details magst Du recht haben, doch Miyamoto abzuschreiben und Nintendo-Boß Yamauchi als "Tattergreis" zu diffamieren, bloß weil sie über in Deutschland noch nicht geläufige, neuartige Spielkonzepte nachdenken, ist überzogen und undankbar. Mit Mario, Game Boy, Zelda und den langlebigsten Videospiel-Konsolen der Geschichte haben die Nintendo-Manager das Hobby salonfähig und international erfolgreich gemacht. Knapp 100 N64-Spiele sind bislang erschienen – der Software-Mangel gegenüber der Playstation bedeutet lange nicht das Aus für Nintendo. Zum Thema "Service am Kunden: Nintendo und Sony" auch die folgenden Leserbriefe.

Desinformiert

Mit Interesse habe ich den "Schlecht beraten"-Leserbrief in MAN!AC 4/98 gelesen – auch ich nahm dummerweise die Playstation-Hotline in Anspruch. Die 0190-Vorwahl stimmte mich zwar mißmutig, da ich mit der Nintendo-Hotline aber gute Erfahrungen gemacht habe (kaum Wartezeiten, fachkundige Mitarbeiter), entschloß ich mich dennoch zu einem Versuch.
Die Wartezeit war lang, nach einiger Zeit und knapp drei Mark auf dem Zähler hatte ich dann einen "Spieleberater" an der Strippe. Auch auf die Gefahr des Rassismus-Vorwurfs: Der Mann am anderen Ende der Leitung verstand ebenso wenig deutsch, wie er es zu sprechen vermochte. Keine günstige Voraussetzung für den Job. Ich fragte ihn zu "FF 7" und Memory Cards, doch der Herr verfügte über keine Sachkenntnis, und ich bekam lediglich hohles Gewäsch zu hören. Das Desinteresse dieses selbsternannten Profis war unüberhörbar: Gelangweiltes Gähnen und Räuspern im Zehnsekundentakt. Nachdem der Gebührenzähler acht Mark erreicht hatte, brach ich das Gespräch ab.
Nein, die Sony-Hotline kann ich beim besten Willen nicht empfehlen und muß vor der Inanspruchnahme dieses zweifelhaften Service dringend warnen. Wie gesagt: Die 0190-Nummer hätte mich vom Griff zum Telefonhörer abhalten müssen – aus Schaden wird man klug.
Volker Monsees, Gnarrenburg

Wir – zwei superkranke Playstation-Fanatiker namens René und Enrico – können Euch gar nicht sagen, wie froh wir darüber sind, daß wir nicht die einzigen "Abgezockten" in diesem Land sind. Wir rufen bei der Hotline an, erst kommt die Ansage über den 0190-Tarif, danach wird entweder nach zweimaligem Klingeln angesagt, daß alle Spieleberater belegt sind, oder es rasseln die Einheiten nur so durch, bis dann "endlich" jemand abnimmt. Oder jemand versucht es zumindest: Denn man wird weder gehört, noch kann man etwas fragen. Entweder ist bei der Hotline der Wurm drin oder man wird abgezockt, denn wir haben es nicht nur einmal, sondern mehrmals über 14 Tage verstreut versucht. Wir dachten, die Leute dort würden ihr Problem kennen und es abstellen – aber weit gefehlt. René Kaltbeitzer, Kassel

Der Brief zur "Infoline als Abzockerei" berührte auch meinen Mann und mich: Nach stundenlangem Telefonieren habe ich total irreführende und noch dazu verkehrte Informationen erhalten. (...) Mein Mann hatte Fragen zu "Command & Conquer: Alarmstufe Rot" – dieses Spiel sei nicht unser Gebiet, meinte die Infoline, obwohl die Nummer in der Broschüre extra für Fragen angegeben war.
Aber neben schwarzen Schafen gibt es auch Engel bei der Infoline: Einer gab uns den Tip, Fachzeitschriften zu kaufen. Und siehe da, alle Antworten auf meine Fragen. Die Zeitschriften kosteten mich weniger als 15 Mark, das Telefonieren über 300 Mark. Dabei hatten wir nur sechsmal einen Spieleberater an der Strippe. Davon wurde ich zweimal mit Personen verbunden, die ebenfalls eine Frage hatten – wirklich unverschämt. Wartet also lieber auf die Tips in den Zeitschriften: Die kommen eher und billiger. Katrin und Sven Diebler, Sorge Settendorf

Nach den zitierten Schreiben zu schließen, hat sich an der Effektivität und am Preis/Leistungsverhältnis der Hotline seit Bennos erstem Brief in MAN!AC 4/98 nicht viel geändert. Auch der Aufruf, uns positive Hotline-Erfahrungen mitzuteilen, blieb bisher unbeantwortet. Dem Tip der Familie Diebler können wir uns somit nur anschließen: Wartet auf Cheats und Komplettlösungen in der MAN!AC. Fehler können wir zwar auch nicht ausschließen, dafür kosten Euch unsere prall gefüllten Last-Resort-Seiten wesentlich weniger ein 0190-Marathon. Außerdem werden wir uns diesbezüglich mit Sony in Verbindung setzen und auf die Probleme hinweisen.

Betrifft: Raubkopien

Die Raubkopien auf der Playstation nehmen in letzter Zeit dramatisch zu. An allen Ecken und stößt man als Spieler auf die sogenannten Sicherheitskopien, sei es in Zeitungsinseraten oder sogar beim Fachhändler.
Den entscheidenden Schritt zurück können wohl nur die Software-Firmen machen: Entweder man senkt die Spielepreise oder bietet dem Kunden für sein Geld ein zusätzliches Extra: Bedruckte CDs, farbige, ausführliche Anleitungen, zusätzliche Demo- oder Soundtrack-CDs, Rollenspielkarten oder starkes Cover-Motiv würden den Kunden für den Kauf belohnen.

Eine hohe Software-Qualität ist natürlich Voraussetzung: Den potentiellen Software-Piraten muß klar werden, daß sich ein "FF 7" für 100 Mark mehr lohnt als ein halbes Dutzend durchschnittlicher Prügelspiele, die sich ohne Anleitung kaum richtig bedienen lassen.
In der Hoffnung auf ein baldiges Abebben der Piraterie und eine steigende Produktqualität.

Daniel Tummarello, Gelsenkirchen

Farbige, ausführliche Anleitung, zusätzliche Demo- und Soundtrack-CD, starkes Cover - das alles gehört in Japan, dem Heimatland der Playstation, zum normalen Lieferumfang eines Spiels. Leider herrscht in den Europa-Zweigstellen vieler Software-Hersteller striktes Kostendenken: Wenn wir uns schon die Entwicklung sparen, dann wollen wir auch für die PAL-Aufbereitung möglichst wenig ausgeben. Im Vergleich mit den kunstvoll gestalteten, oft Taschenbuch-dicken Original-Anleitungen wirken die siebensprachigen Schwarz-Weiß-Heftchen durchaus abschreckend. Man schlägt sie auf und versteht – im wahrsten Sinne des Wortes – nur spanisch. Den Ausstattungsvorteil eines Originalspiels gegenüber einer Kopie haben die Euro-Zentralen der Hersteller schon im 16-Bit-Zeitalter aufgegeben – jetzt im Zeitalter der CD-ROM-Brenner rächt sich die lieblose Aufmachung deutscher PAL-Veröffentlichungen. Einsprachigkeit und durchgehende Farbe bieten nur Nintendo und einige wenige Third-Party-Hersteller (z.B. GT für "Abe").

Es ist an der Zeit, Euch zum Thema "Software-Piraterie" zu schreiben. Vermutlich habe ich als dreißigjähriger Game-Opa mit geregeltem Einkommen eine etwas andere Einstellung als der Durchschnittsleser.
"Hometaping is killing music" war Zappas Spruch. Aber dem Musik-Business geht´s immer noch ganz gut. Der 16jährige Hobbykopierer schädigt zwar die Firmen, aber das sind doch wohl Peanuts im Vergleich zu organisierten Piraten aus Fernost und dem ehemaligen Ostblock. Oft stimmt das Preis/Leistungsverhältnis bei Originalspielen nicht. "Tomb Raider 2" wurde z.B. mit einem Riesenwirbel angekündigt, war grafisch aber genauso fehlerhaft wie der Vorgänger und besaß z.T. unfaire Rätsel. Doch inzwischen gibt es mehr Merchandise um Lara als zu jedem anderen Spiel. Ohne Mundpropaganda und die eine oder andere Raubkopie hätten "Tomb Raider 2" oder "Resident Evil" niemals diesen Status erreicht. Solange Firmen versuchen, ein Maximum an Geld für Blödsinn wie Lara-Actionfiguren aus den Spielern herauszuholen, müssen sie sich nicht wundern, wenn die Spieler woanders sparen. Warum ist eine PC-Version denn eigentlich 20 bis 30 Mark billiger als die Playstation-Fassung? Hier liegt das Problem: 110 Mark für "G-Police" ist ganz schön heftig, die PC-Fassung kostet 30 Mark weniger. Das Geld wächst schließlich nicht im Garten: Ich leihe mir die neusten Playstation-Titel nur noch aus, spiele sie an und packe sie dann in die Sparte "Kommt bald als Platinum" bzw. "Sehe mich Second-Hand-mäßig um".
Außerdem überlege ich, ob es nicht billiger ist, wenn ich mir einen Highend-Rechner zulege. Dann habe ich günstigere Spiele und Netzwerkfähigkeit, Internetzugang, eMails....
Vielleicht solltet Ihr auch mal klarstellen, was unter Begriffen wie Sicherheitskopie, Eigengebrauch und Verleih zu verstehen ist.

Jens Kalkovsky, Bremen

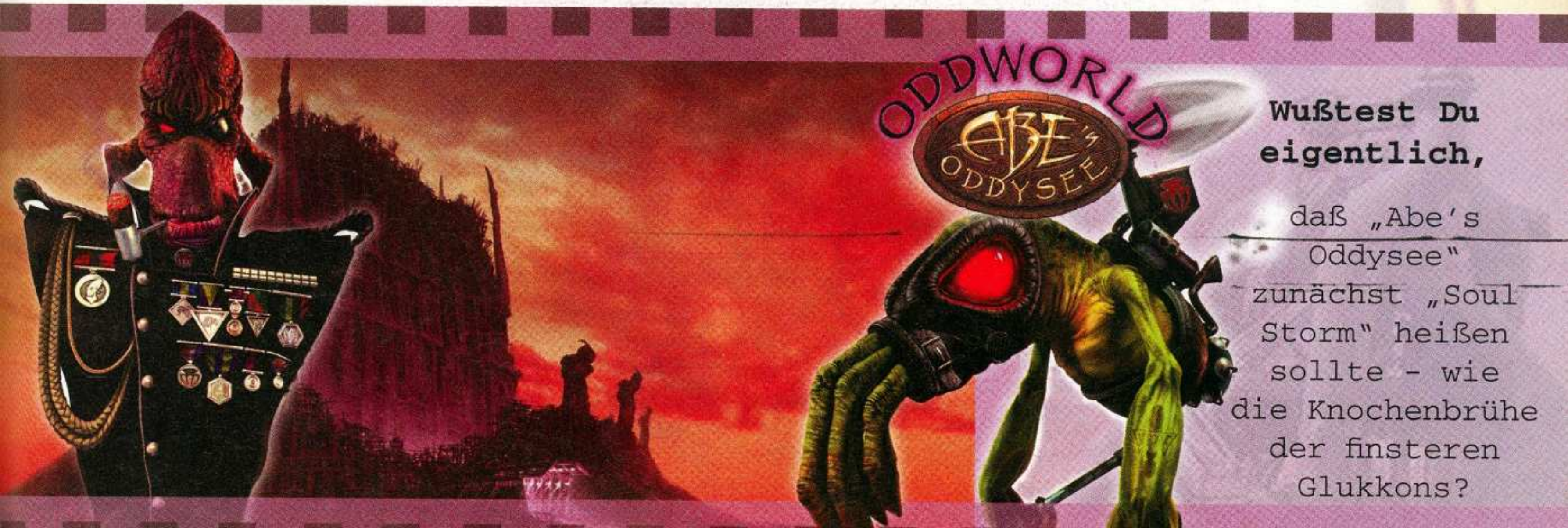
Wird gemacht: Wir arbeiten bereits an einer ausführlichen, technisch und juristisch fundierten Reportage zum Thema Cracks & Raubkopien. Kauf Dir auch die nächste MAN!AC, und Du erfährst u.a., daß in den Preisen von Playstation-Spielen auch Lizenzgebühren an Sony eingerechnet sind. Diese zusätzliche Ausgabe können sich die Hersteller von Win95-Spielen natürlich sparen. Um das Thema für diese Ausgabe abzuschließen, zitieren wir aus dem beklemmenden, zweiseitigen Bekenntnis eines ehemaligen Hardcore-Crackers...

Warum?

Ich schreibe Euch diesen Brief nicht, um Euch und Eure Anti-Kopien-Engagement in den Schmutz zu ziehen, eher möchte ich Euch gegen die Misere unterstützen. Ich selbst bin seit 20 Jahren unermüdlicher MAN!AC auf allen Systemen. Als kleiner Pimpf habe ich "Frogger" und "Defender" gezockt, bis ich vom Stuhl gefallen bin. Nach C16, C64 und Master System kam ich schließlich zum Amiga. Ich fing an Spiele zu cracken, des "Kicks" wegen. Als der Amiga dann von der Bildfläche verschwand, war ich enttäuscht, leer und verwirrt: Warum ist das passiert? Ich sah auf meinen Diskettenkasten herab und konnte nicht begreifen, daß ich mitgeholfen habe, den Amiga auszumerzen. Jetzt war es zu spät!
Wieviele Spiele habe ich gecrackt? 50? 100? Es waren genau 264 Titel. Aber wieviele davon hatte ich in all der Zeit wirklich durchgezockt oder wieviele wollten meine Kumpels wirklich kopieren? 50? 25? Ich glaube doch, es waren eher zehn oder weniger.
Gibt es einen vernünftigen Grund, über 250 Spiele zu lagern, ohne auch nur ein Zehntel davon überhaupt eingehend zu spielen? (...)
Die Schuld tragen Ladenbesitzer und Software-Häuser: Es müßte doch möglich sein, im Videospiele-Fachhandel eine abgeschiedene Vorführ-Ecke mit Konsole und Fernseher zu schaffen. Die Leute sollen sich freuen, wenn sie in ihren Laden kommen und nicht voller Mißtrauen die Regale abhuschen. Wie wär's mit einem Spieleservice vor Ort? Oder mit der Inzahlungnahme des durchgespielten Titels bei Erwerb eines neuen? Das sollte in keinem Laden fehlen. Die Möglichkeiten sind riesig, die Piratenwelle zu unterbinden, solange man sich eines vor Augen hält: Ein Kopierschutz schiebt den Schwarzhandel auf, der erstklassige Vorort-Service aber schiebt ihn ab.

Peter Schubert, Osnabrück

Peter erklärte uns in seinem Brief auch die genaue Funktionsweise eines bahnbrechenden "Game Point"-Chip (der Kunden mit kostenlosem Probespielen für den Kauf eines Originalspiels belohnt) und andere Maßnahmen gegen die Kopienwelle. Haben andere Leser ähnlich ungewöhnliche Ideen?



SECONDHAND



Ich muß zugeben, daß mich Euer Ideenreichtum gelegentlich fasziniert: Für indizierte Spiele sind mir schon allerlei interessante Umschreibungen auf dem Tisch gelandet – doch das ist vergebene Liebesmüh. Wenn daraus ersichtlich wird, um welchen Titel es sich handelt, muß ich die Passage streichen. Ebenso rigoros eliminieren wir alle Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien hindeuten. Wer illegale Saturn- oder Playstation-CDs kauft bzw. verkauft, macht sich strafbar und schadet der Videospiele-Industrie. Euer Ulrich!

SUCHE

NINTENDO

Suche **N64**, möglichst ohne oder nur mit wenigen Spielen, zahle bis max. 400 DM.
Tel. 07351/21242 (18-20 Uhr)

Nintendo64 + Sony PSX mit Spielen gesucht. Suche auch noch Geräte, Spiele, Zubehör, Neuheiten + Sammlungen für Saturn, SNES + NES. Tausche auch Konsolen + Spiele, Angebote unter:
Tel. 06253/932921 (Jochen)

Suche für **SNES:** Breath of Fire2 (us) + Ogre Battle + Civilisation + Super Mario RPG + Metal Marines (us).
Tel. 0228/667757

Dringend gesucht: **N64 + Sony PSX** mit Spielen. Kaufe auch Konsolen + Sammlungen + Zubehör für SNES, GB, MD, NES + PC-CD. Suche ganz bes. Shining Force1+2 für MD.
Tel. 0641/970424

Suche dringend Ego-Shooter (PAL), komplett durchgespielt. Biete 120 DM (VB).
Tel. 02232/680021 (Thomas)

Tauche **N64-Games dt/us/jp**, habe: Ego-Shooter (us), Starfox (jp), Extreme-G (dt), Turok (us), Blastcorps (us), Mario (jp), Mario Kart (jp), Top G. Rally (dt). Suche günstiges Rumble-Pak, Wave Race (us) und sämtliche Neuheiten für N64! 100% zuverlässig.
Tel. 09331/7630 (Chris)

SEGA

Defenders of Oasis, Crystal Warriors für GG. Schickt auch Eure Listen mit Rollenspielen, Strategie und Adventure für MD, MCD, GG, SAT und NES/GB!.
Nicole Schmidt, Wettinger Str. 16, 04105 Leipzig

Saturn-Spiele: Steep Slope Sliders, Fighting Force, Daytona CCE, Sky Target. Importe: SF vs. X-Men, Battle Garrega, Raiden Fighters, tausche und verkaufe auch Importe.
Tel. 040/60911042 (Kay)

Japanischen **Sega Saturn**, Multinorm, 50/60 Hz und Spiele, besonders Out Run u.a. Importgames. Suche weiterhin Spiele für Super Nintendo und Neo Geo CD, bevorzugt Importspiele.
Tel. 0471/57376 (Bernd)

Suche für Saturn **Necronomicon** + Digital Pinball (Flipper), biete 50 DM pro Spiel.
Tel. 05231/628142
(Klaus, ab 18 Uhr)

Suche dringend **Segas Multi-Mega** (mit Originalverpakcung), zahle bis zu 150 DM.
Tel. 02241/43671
(Christoph, ab 17 Uhr)

PLAYSTATION

US-Version eines Actionspiels gesucht!
Tel. 0208/888396 (evtl. AB)

Resident Evil2 (us), Ego-Shooter (N64, us) gegen Gebot oder Tausch, Syndicate Wars 40 DM.
Sandro Hochwart, Konradshöhe 6, 92637 Weiden

Wanted! Suche **Sony PSX**, gerne auch mit kompletter Spielesammlung. Suche auch Neuheiten + Sammlungen + Konsolen + Zubehör für N64, SNES, NES, GB, SAT usw, einfach anrufen.
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Kaufe + tausche Konsolen, Spiele, Zubehör, Neuheiten + Sammlungen für Nintendo64 + Sony PSX + Sega Saturn (tausche auch komplette Konsolen). Kaufe + tausche fast alles, auch komplette Sammlungen für alle Systeme.
Tel. 06253/932921

Tauschpartner für aktuelle **PS- und N64-Spiele**! Habe und suche aktuelle PAL-Spiele. Suche Exhumed oder Lost Vikings2, gebe Tempest X3 dafür.
Tel. 07354/1487 (Stefan, 14-17 Uhr)

Suche **Theme Park** für Playstation und einen Game Buster, möglichst gut erhalten, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 03561/550345
(Enrico, Mo-Fr 16-20 Uhr)

Kaufe Ihre **kaputte Playstation**, suche gebrauchte PSX-Spiele aller Art.
Tel. 02622/167848 (Werner)

Suche: Resident Evil2 (Demo-CD), Preis nach Absprache.
Tel. 03501/588601
(Sven, ab 14 Uhr)

EXOTEN

Tausche 4 der folgenden NG-Module gegen MB-Vectrex, 5 Sp. Od. MAK + SF2: Sam: Showd.1/2, AoF2/3, Sidekicks2, Ninja Comm., Cyberlip, Metal Slug, Fatal F.3, KoF94, Seng.2, RoboArmy, Top Hunter, Spinmaster; suche 1 JB (mögl. alt. Mod.).
Tel. 07138/7774 (ab 18 Uhr)

Spiele für **Jaguar + 3DO** gesucht.
Tel. 0761/8098282

Kaufe/tausche Spiele für **Playstation + N64**, auch Sammlungen, suche auch SNES (US-Version) oder Turbo Duo mit Spielen.
Tel. 04774/991104 (Rainer)

Suche **PC-Engine jp/us**, Turbo Duo, PC-Engine Handheld + Games. Suche auch Atari2600 + Spiele, kaufe auch ganze Sammlungen.
Tel. 0951/201640 o. 0171/8455783

OLDIES

C64: Football Manager1-3.
Tel. 040/5235466

Suche **Aleste** für Super Nintendo oder Mega Drive. Preis nach Vereinbarung.
Tel. 06431/53055 (ab 19 Uhr)

SONSTIGES

Achtung, suche dringend **Nintendo64 + Sony PSX** mit Spielen, kaufe auch Saturn,. SNES + MD Konsolen, Spiele, Zubehör, Neuheiten + Sammlungen für alle Systeme, meldet Euch unter:
Tel. 06253/932921 (Jochen)

PC-Spiele: Panzer General3D, Longbow2, Age of Empires, Turok u.a., bis zu 50 DM.
Tel. 02291/1543

Stop! Suche (fast) alles für Nintendo, Sega + Sony PSX! Konsolen + Sammlungen + Neuheiten + Zubehör. Kaufe auch PC-Games. Bitte meldet Euch unter:
Tel. 0641/970436 (Monika)

Rollenspiele: FF2+3, Lufia1+2, Chrono Trigger usw. mit SNES + Adap. sowie Total von 6/93-5/97 zu verkaufen, auch PSX-Spiele zum verkaufen oder tauschen.
Tel. 0211/714971

Wer verkauft günstige Spiele für die **Playstation**? Schreibt einfach eine Liste. Suche auch Briefkontakte mit PSX-Fans. Schreibt an:
André Giesselmann, Rastenburger Str. 9, 32545 Bad Oeynhausen.
Tel. 05731/92847

Tausche **Mega Drive2** 16 Bit, mit 7 Spielen, z.B. König der Löwne, Sonic, Dolphin usw. sowie PS-Spiele Tunnel B1, Alien Tr., Shockwave (us), Ballerspiel gegen 3 Playstation-Spiele, z.B. MDK, Colony Wars, Tomb Raider1, auch gebraucht.
Tel. 05764/704 (öfter versuchen)

Suche alte **Star Wars-Figuren**, Flugzeuge etc., gut erhalten, Preis VHB.
Tel. 0172/6503713 (ab 15 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

Für N64: NFL Quarterback Club98 (PAL) 60 DM, Tetrisphere (us) 50 DM, Starfox64 (jp) 50 DM, Wayne Gretzky Hockey98 (us) 60 DM, Diddy Kong Racing (PAL) 50 DM. Für PSX: PGA Tour98 (PAL) 50 DM.
Tel. 0611/22439 (Markus)

N64-Spiele: Blastcorps 65 DM, Lylat Wars 70 DM, Wave Race 60 DM, Diddy K. Racing 65 DM. Saturn: Clockwork Knight1+2 60 DM, Virtua Stick 50 DM. Playstation: Resident Evil2 (us) 125 DM, Prügelspiel, auch MD und MCD-Spiele.
Tel. 07161/40951

N64 (jp) + 2 Joypads + 1 Rumblepak, Wave Race, DDKR, Mario64, Mario Kart64, US-Adapter 500 DM. Saturn: Exhumed, Mystaria, D, Dark Savior, Albert Odyssey. Turok uncut. Super Street Fighter.
Tel. 08669/38457

N64 (PAL) + Pad + Memory Card für 200 DM. Diddy Kong Racing 60 DM, Pilotwings 45 DM. NFL Quarterback Club 55 DM, Top Gear Rally 50 DM. Verkaufe außerdem Resident Evil2 (us) für 90 DM.
Tel. 05105/4831 (ab 18 Uhr)

Verkaufe N64-Prügelspiel und Moves, Turok (PAL), Controller-Pack für 250 DM mit Originalverpackung.
Dieter Franzen, Hunnenkamp 24, 24613 Aukrug.
Tel. 04873/624

N64: Ego-Shooter (us) 140 DM, Turok (dt) 70 DM, Ego-Shooter (us) 120 DM.
Tel. 07633/981726 (Alex, ab 18 Uhr)

Verkaufe **Nintendo64** mit 2 Controllern, 1 Memory-Pack, 3 Spiele (Wave Race, Wayne Gretzky 3D Hockey, Ego-Shooter) mit Anleitung und originalverpackt für 500 DM.
Tel. 02772/61567

Extreme-G (us), Yoshi's Stroy (jp), Preis VB. Tel. 05031/914492 (Marc) Verkaufe Pilotwings 75 DM, Ego-Shooter (UK) 90 DM, Prügelspiel (UK) 90 DM, Prügelspiel (UK) 90 DM, Lamborghini 110 DM, alles sehr guter Zustand.
Tel. 06050/907360

N64-Spiele (alles dt. Versionen): Mace - The Dark Age, Diddy Kong Racing, International Super Soccer64, Mario Kart64, Wave Race64, billig!
Sebastian Stein, Seidlinger Str. 56, 83629 Weyarn.
Tel. 08020/894

Verkaufe: **Top N64-Spiele** (alle dt., nur zusammen): Extreme-G, NHL Breakaway, NFL Quarterback Club, DKR, Blastcorps und Ego-Shooter für nur 420 DM. Sehr guter Zustand.
Tel. 04841/61812

Verkaufe **SNES-Spiele**: Gemfire, Lord of Darkness, Breath of Fire1+2, Obitus, FF2, Lufia1, Ogre Battle (alle us) sowie M+M2 mit Lösung sowie Adapter. Alles gegen Gebot.
A. Preischel, Sombornerstr. 67a, 44388 Dortmund.
Tel. 0231/631833

N64 + Mario64 + 2 Controller 320 DM oder tausche gegen PSX + Controller, möglichst Multinorm.
Tel. 0172/5218320

SEGA

Verkaufe **Saturn** + 2 Analog-Pads + 9 Games (Sega Rally, Bubble Bobble, Bust-a-Move...) für 400 DM, 6-Player-Adapter, Nights + Analog-Pad, Joyboard, VF2, Wipeout je 45 DM. Tel. 030/4410052 (Holger)

Verk. **Sega Saturn** in Top-Zustand + 2 Pads + RF-Unit + 12 Spiele wie z.B. X-Men, Panzer Dragoon2, Daytona USA, Alien usw., orig. Verpackungen + Anleitungen vorh., NP über 1100 DM, zu verkaufen für nur 400 DM.
Tel. 02041/29448

Verkaufe **Sega MD1**, 2 Pads, Scart-Kabel und 10 Games (u.a. Sonic, Sonic Pinball, Sparkster, Ranger-X, World of Illusion), Topzustand FP 200 DM.
Tel. 0821/666980

Sega Mega Drive1 (sehr guter Zustand), 2 Joypads, 1 Joystick und 8 Topspiele wie z.B. Story of Thor, Micro Machines2 oder Dune2. Alles zusammen für nur VB 170 DM.
Tel. 05685/1306 (Milan)

Sega Saturn + 2 Pads + Universal-Adapter + 2 Demo-CDs + Sonic Jam (dt) + 2 Prügelspiele (us), alles mit Verpackung für 390 DM. Tausche auch gegen Time Crisis + Gun + 300 DM. Tel. 0571/509644 (Dennis)

Verkaufe: Saturn-Spiele: College Slam, Cyberia, Defcon5, Sega Rally (alle us) je 45 DM, Daytona USA, Vampire Hunter, Virtua Fighter Remix, Virtual Volleyball (alle jp) je 45 DM, alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Habe noch Spiele für echte Sega-Ballerfreaks! Darius2, Parodius, In the Hunt, Gunbird, Gun-Shooter, Resident Evil, Nights und der absolute Knaller für alle Sammler: Salamander2.
Tel. 04124/81255

PLAYSTATION

Verkaufe: Resident Evil2 (us), Star Wars: M. o. Teräs Käsi (us), Raytracers, Bugriders, Cyberbots, Tomb Raider2 (us), Final Fantasy Tactics, Alundra, Formel1 '97, Bomberman World, Gex, Bushido Blade.
Tel. 0251/212846

Verkaufe/tausche Pandemonium2 (Preis nach Vereinbarung) für GTA, Cool Boarders2, Agent Armstrong, Bushido Blade, Marvel Super Heroes oder Parappa the Rapper (alles nur PAL).
Tel. 03737/771744 (20-22 Uhr)

7 PSX-Spiele + NeGcon-Pad (F1, V-Rally, Ridge R. Rev., Wipeout, Smash C. Tennis, RB Fatal Fury) nur zusammen für 200 DM + Porto + NN. Alles 100& OK und PAL-Versionen, NP ca. 650 DM.
Tel. 0421/405743
(Marco, Mo-Fr ab 14 Uhr)

Verkaufe Playstation-Spiele Discworld2 und Sentient für je 30 DM oder beide im tausch gegen Resident Evil2 (us) oder den Director's Cut.
Tel. 04672/7085 (gegen 19 Uhr)

4 PSX-NTSC-Spiele (Soul Edge jp., King of Fighters95 jp., Sam. Shodown3 jp., NHL Powerplay96 us) für zus. 100 DM + Porto + NN. Alles 100% OK, NP ca. 400 DM.
Tel. 0421/405743
(Marco, Mo-Fr ab 14 Uhr)

Neuer PSX-Club sucht Mitglieder. Kostenlose Info anfordern, es lohnt sich!
Patrick Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg

Hey Freaks, ich verkaufe Disruptor (50 DM), Wipeout (30 DM), Tomb Raider2 (60 DM).
Tel. 07502/3424
(Michael, ab 17 Uhr)

PSX-Spiele: Destruction Derby2 40 DM, The Crow 50 DM, Alien Trilogy 45 DM, Air Combat 40 DM, Ridge Racer 35 DM, Demo CDs je 10 DM, oder tausche gegen Croc, WCW Nitro, Resident Evil2.
Tel. 034783/30961 (nur samstags)

Abe 50 DM (1), V-Rally 50 DM (2), Formel1 40 DM (3), Soul Blade 50 DM (4), Toshinden 20 DM (5), Ridge Racer 20 Dm (6), Warhawk 20 DM (7). 5,6,7 zus. 50 DM. 1,2,3,4 zus. 180 DM. Alles 220 DM. Tel. 0375/4454127 (Tino) od. 785718 (Gerd)

Ich baue Ihre **Playstation** preiswert um (Multi-Norm), repariere defekte PSX-Konsolen!
Tel. 02622/167848 (Marco)

PS-Spielesammlung, bestehend aus 7 Top-Spielen, und zwar: Mechwarrior2, RR, Discworld, Tekken, Toshinden2, Alien Trilogy, Prügelspiel für nur 300 DM. Verkaufe außerdem eine Top SNES-Spielesammlung aus 8 Spielen.
Tel. 0421/681250

Verkaufe **PSX-Spiele:** NBA Jam Extreme 35 DM, Alone in the Dark2, Peak Performance je 40 DM, Actua Soccer2, NHL Breakaway98 je 55 DM, Rebel Assault2 50 DM.
Tel. 02373/390808 (Gino)

Suche Playstation-Spiel NHL98, Preis nach Vereinbarung, außerdem verkaufe ich Hercules und V-Rally.
Tel. 05624/8389 (Davorin)

Verkaufe Monstertrucks 35 DM, Formel1 '97, V-Rally je 40 DM, Colony Wars, Tomb Raider2, Fifa98, NHL98, FF7 je 50 DM. Alles PAL, 100% OK. Tausche auch gegen Lost World, GTA, Track & Field.
Tel. 07121/677833 (Florian)

Playstation: Ich verkaufe 5 Playstation-Titel: F1, Fifa97, Starblade, Ridge Racer, Tomb Raider1. Nintendo: Ich verkaufe einen Game Boy mit 17 Spielen + Link-Kabel + Netzkabel.
Tel. 07157/9344

Playstation Multinorm, Res. Evil2 (us), Tomb Raider2, Final Fantasy7 (beide PAL/dt.) + 2 Pads + Memory-Card + Scart/RGB + 4 Demo-CDs, alles Top-Zustand, nur komplett FP 490 DM. Verkaufe auch PC-CDs.
Tel./Fax. 05661/1720

Ego-Shooter mit Lösungscode bis Level 8, Preis 70 DM.
Tel. 07431/6877

Verkaufe: Rayman, Mass Destruction (35 DM), Project X2 (40 DM), Z (50 DM), G-Police (60 DM), alle zusammen nur 200 DM. Suche: Resident Evil DC (alle Spiele PAL), tausche auch.
Tel. 038220/82646 (Marcus)

PS: Ridge Racer Rev., Porsche Challenge, D. Derby2 für 135 DM. N64: Wave Race 70 DM, Super-NES mit AV-Kabel + DKC2+3 und F-Zero für 170 DM. PS-Pad für 15 DM und evtl. Mario64 für 55 DM.
Tel. 08744/1612 (Thomas)

PSX + Euro-AV-Kabel + Analog-Controller + MC + 7 Spiele (Resident Evil, Alien Trilogy, Suikoden, Final Fantasy7, Tekken, Castlevania, Bushido Blade) für 550 DM.
Tel. 09363/1238 (ab 17 Uhr)

EXOTEN

Neo Geo (60 Hz) mit 2 Joyboards + Memory-Card und 10 Spielen für 700 DM (Modulversion).
Tel. 09131/52816 (Tim)

PC-Engine + Bomberman94 300 DM. Neo Geo-Module: KoF94, Samurai Shodown2. SNES (us) + 12 Spiele (alle jp/us), z.B. Pop TwinBee, Secret of Mana, Super Bomberman usw. 500 DM.
Tel. 0641/38523 (ab 15 Uhr)

Aura Interactor Rückensubwoofer, fabrikneu 100 DM. Virtual Boy inkl. 7 Topspielen, fabrikneu 300 DM, Turbo Express, Adapter, 20 HU-Cards, 1A-Zustand gegen Gebot!
Tel. 0931/3535300

Verkaufe ca. 40-50 gut erh. **Neo Geo-Module**, darunter viele Sammlerstücke und Raritäten, z.B. Metal Slug, Windjammers, King of Fighters94/95, Ninja Com., Sam. Sh.1-4 usw., evtl. auch Tausch möglich bei Interesse.
Tel. 08431/41991 od. 2564

Verkaufe für **PC-Engine**: F1 Circus91, Final Match Tennis, Formation Soccer Human Cup90, Gaia, World Court Tennis je 65 DM. Neo Geo CD: Last Resort, Top Hunter je 85 DM, inkl. Porto. Div. Atari/3DO.
Tel./Fax. 030/6258637

OLDIES

Die Chance für Oldie-Freaks! MB-Vectrex + Cleansweep, Turbo Grafx + 5 Spiele, **MB-Microvision** + Spiele, jeweils gegen Gebot od. Tausch gegen PS. Suche Res. Evil für Saturn.
Tel. 0221/694469 (ab 19 Uhr)

Final Fantasy Legend für Game Boy! Abgabe nach Höchstgebot oder Tausch gegen Spiele für N64/PSX. Verkaufe, tausche und kaufe andauernd Spiele für N64/PSX.
Sven Hein, Sedaustr. 42, 42281 Wuppertal

Verkaufe, tausche, kaufe klassische Spiele: 150 Atari2600 je 5 DM, 20 Atari7800, 20 Coleco, 30 AtariXL, 30 Intellivision usw.
Tel. 05251/67805

Achtung, Rollenspielfans + Sammler: Biete Rarität **Ultima4** für Sega Master System (100% neuwertige PAL-Version mit Anleitung + Verpackung) gegen Gebot (Mindestgebot 150 DM).
Tel. 02251/55300
(Michael, 14-19 Uhr)

Lange vor Nintendos Game Boy veröffentlichte Milton Bradley 1979 mit dem Microvision das erste Handheld mit austauschbaren Modulen. Das inzwischen seltene Sammlerstück hatte ein grobes Display mit 16x16 Pixeln und einen Drehknopf nach "Breakout"-Art zur Steuerung. Insgesamt erschienen nur elf Spiele. Um ein Modul zu wechseln, mußte die gesamte Vorderseite getauscht werden.



Atari7800 ohne Pads, 9 Spiele: Prügelspiel, F18 Hornet, D. Falcon, Imp. Mission, Mario Bros., F. Night, P. Smashers, Nin. Golf, Title Match, alle Originalverpackung für ca. 450 DM od. Tausch gegen 5 NG-Module (nur Action + Prügler).
Tel. 07138/7774 (ab 18 Uhr)

SONSTIGES

Verkaufe Games jeder Art. System angeben. Alles Originale, nicht telefonisch.
T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

Manga: Mermaid Forest, Doomed Megalopolis1+2, Monster City. Zusammen VB 30 DM + Porto. N64: Bomberman, Wave Race, VB 40 DM.
Tel. 09624/1554 (Matthias)

Verkaufe, tausche Spiele + Sammlungen für fast alle Systeme. Verk. Advandced Military1+2 Saturn, suche Bushido Blade, GT.. alles anbieten. Suche auch Platinen und LDs. Tel. 0172/4313195 (Frank)

VHS-Video: Horrorfilm-Trilogie FP 150 DM. **PSX-Spiele:** Wild Arms (us), Suikoden (us), Beyond the Beyond (us) oder alles im Tausch gegen PSX oder N64-Games.
Tel. 02841/394545

Verkaufe WWF & WCW-Videos, alle Großereignisse + Sonderevents! Ebenso: NES-Raritäten wie Zelda, Super-NES-Spiele, Mega Drive-Spiele + Master System2 gut erhalten, auch CD + Vinyl House-Techno.
Tel. 06523/935175 (Mario)

Spielautomat „TV-ideal", 2 Player, Jamma-Port, Platine „Xaint Sleena" ('86). Abspielmöglichkeit (Adapter) einer Sat. Konsole. Über Automat. Komplettpreis 350 DM. Kaufe und verkaufe auch Platinen.
Tel. 040/60911042 (Kay)

Cheats & Codes zu ca. 250 Amiga-Spielen für 15+5 DM, Porto bezahle dann ich. Tausche außerdem N64-Spiele oder verkaufe Mario Kart, Turok (UK), Bomberman.
Alex Maier, Moosstr. 13/1, 72250 Freudenstadt.
Tel. 07441/52376

DVD X-Press: privates DVD-Magazin, Software, Hardware, Importe, Unterh.Elekt., PSX, N64, X-Files, Air F. One, ConAir, PAL-DVDs. Kostenlose Infos anfordern:
T. Märker, Schillerpromenade 40, 12049 Berlin
Fax. 030/6216864

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME?
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

KNOW-HOW!

Wie beim Wechseltrick klemmt Ihr den Sicherheitsschalter der Playstation mit einer Feder fest.

Playstation-Kino



Playstation goes Hollywood: Zwei Jahre nach den Saturn-Besitzern können nun Sony-Fans ihre Konsole via "Movie Card" zum Digital Video-Spieler aufrüsten.
Da das Trägermedium CD im Gegensatz zur Videokassette nur digitale Daten speichert, sind alle Video-CD-Filme im MPEG-1-Format abgelegt. Eine CD dieses Standards faßt dabei gut 70 Minuten, ein normaler Kinofilm ist deshalb auf zwei oder mehr CDs aufgeteilt – Ihr müßt mitten im Streifen die CD wechseln.

TIP
Die Alternative zur Movie Card ist ein gebrauchtes CDi aus den Kleinanzeigen: Die Konsole wird zu Schleuderpreisen verkauft, oft liegt der Preis mit Filmen unter 250 Mark. Außerdem ist die CDi-Benutzerführung wesentlich einfacher.

Die Video-CD wurde Ende der achtziger Jahre von Philips und Sony entwickelt und kam 1993 auf den Markt. Trotz eines Katalogs von rund 100 Spielfilmen konnte sich die Video-CD in Europa nicht etablieren, lediglich Besitzer der Multimedia-Konsole Philips CDi vergnügten sich mit Hollywood-Klassikern im VideoCD-Format. Mit etwas Glück erwischt Ihr ein paar billige Filme (Carrie , The Untouchables, Star Trek) im Ramschverkauf.
In Japan, China und den "Chinatowns" westlicher Großstädte stöbert Ihr Video CDs hingegen in jedem Supermarkt auf: Insbesondere Splatter-, Bloodshed- und ältere Actionfilme erscheinen dort auf Video-CD. Vom verschollenen John-Woo-Klassiker bis zum feuchtfröhlichen Girlie-Anime findet Ihr jeden raren Eastern – ungekürzt und unzensiert.
Trotz Laserdisk und DVD ist das Medium in Fernost so beliebt, daß Sony dort eine weiße Playstation mit eingebautem MPEG-1-Decoder verkauft. Aktuelle Kinofilme der Major-Studios wie Warner, Columbia oder Paramount gibt es dagegen nicht offiziell im MPEG-1-Format, sondern nur als minderwertige Raubkopien.


Die meisten Bond-Filme sind in Deutschland auf Video-CD erschienen und bieten eine gute Bildqualität

Um Eure graue PAL-Playstation mit Video-CDs zu füttern, benötigt Ihr die "Playstation Movie Card" von Gamars: Das 250 Mark teure Accessoire stöpselt Ihr an der Rückseite Eurer Konsole in Multi-AV- und Erweiterungssport. Der Multi-AV-Ausgang ist durchgeführt, Besitzer einer neuen Playstation haben über die Karte zusätzlich AV-Ausgänge via Cinch-Stecker. Die Handhabung ist jedoch etwas umständlich: Wie beim Wechseltrick klemmt Ihr den Sicherheitsschalter am CD-Deckel via mitgelieferter Feder fest. Ähnlich dem "Game Buster" startet die Movie-Card-Software erst nach dem Boot-Vorgang: Im Hauptbildschirm legt Ihr nun Eure Video-CD ein und startet den Film per Tastendruck. Die Bildqualität hängt von der Kompression des Filmes ab: Schnellschuß-Umsetzungen weisen den typischen Kästcheneffekt auf, das Modul arbeitet jedoch so gut wie ein reinrassiger Video CD-Spieler.


Über ein eingeblendetes Menü haltet Ihr den Film an und spult vor- und rückwärts

Wie die meisten Techniktricks hat auch die Movie-Card einen Haken: Wer hier in Deutschland Video-CDs erwirbt, muß auf die genaue Bezeichnung auf der Hülle achten. Nur Filme mit der normalen "Video CD"-Kennzeichnung laufen auf Eurer Konsole, CDs mit dem Aufkleber "CDi Digital Video" (siehe links) funktionieren nur auf einem CDi mit MPEG-1-Karte.



Eine wichtige Entscheidung beim Kauf spielt natürlich die Versorgung mit Software: Wer regelmäßig durch Einkaufszentren schlendert, macht ab und zu ein Schnäppchen. Mehr als ein paar "007"-Klassiker und ältere Musikvideos werdet Ihr jedoch nicht finden. Interessant ist das Zubehör für Playstation-Cineasten mit Internet-Anschluß oder Kontakten zu Importeuren: Bei einschlägigen Händlern zahlt Ihr für eine Video-CD ca. 50 Mark, über das Internet löhnt Ihr gut 30 Mark. Vergewissert Euch aber stets, daß Ihr keine Raubkopie, sondern eine offizielle Video-CD kauft. *oe*

Testmuster von Dynatex, Dortmund





Video-CDs über das Internet: Über 4.000 Filme findet Ihr unter www.mcno.com. Fans von Animes, Horrorfilmen und Hong-Kong-Action surfen auf die Server www.hkpop.com, www.bluelaser.com, www.moviesales.com und www.cdmovies.com

FACHBEGRIFFE

MPEG
Abkürzung für Motion Pictures Expert Group, einem Konsortium der International Standards Organisation (ISO), das Standards für digitale Video- und Audio-Kompression festlegt. MPEG definiert das Datenformat von Filmen auf Video-CD: Die Ver- und Entschlüsselungsalgorithmen bleiben den Herstellern überlassen. Das führt u.a. zu Qualitätsunterschieden bei der Produktion von MPEG-Filmen.

MPEG-1
Der Kompressionsstandard für Video-CDs teilt den Bildschirm in Quadrate von 16 mal 16 Pixeln. Bei der Codierung werden die Quadrate des aktuellen Bildes mit denen im vorherigen und folgenden verglichen. Ähnliche Blöcke werden erkannt und müssen nur einmal gespeichert werden. Bei schlampig codierten Video-CDs erkennt Ihr jedoch sogenannte Kompressionsfragmente, die Qualität von MPEG-1 liegt meist unter dem VHS-Niveau.

MPEG-2
MPEG-2 wurde 1994 u.a. für DVD-Filme erdacht und liefert dank einer Übertragungsrate von vier bis neun Mbit pro Sekunde (MPEG-1: 1,5 Mbit/s) hohe Qualität. MPEG- 2 unterstützt verschiedene Auflösungen, Kompressions- und Bildraten. Auch im Kabel- und Satelliten-TV wird MPEG-2 genutzt. Der Standard ist zum alten MPEG-1 abwärtskompatibel: Auf den meisten neuen DVD-Spielern laufen auch alle Video-CDs.

LAST RESORT



Mit unserem "Alundra"-Playersguide waren wir leider etwas früh dran: Das Spiel erscheint doch erst im Juni, dafür komplett in deutsch. Damit Ihr nicht schon vor der Veröffentlichung alle Rätsel kennt, gibt's den zweiten Teil der Komplettlösung nächsten Monat. Ach ja: Wer mir zum hundertsten Mal die "GTA"-Codes aus MAN!AC 3/98 schickt, nimmt automatisch an der Verlosung von drei "Isnogoud"-CDs teil – der Rechtsweg ist selbstverständlich ausgeschlossen! *Euer Olli*

FIFA WM-QUALIFIKATION



Wenn Euch die Fußballkonkurrenz vom Spielfeld fegt, helfen Euch die Tips von Daniel Göbls aus Pittenhart.

Spieler- & Farbeneditor: Wer seine selbsterstellten Schützlinge auf's Feld schicken möchte, drückt im EA-Sports-Bildschirm die folgende Tastenkombination:

A B A B B B B A Z

Ghost-Spieler: Eure Spieler sollen als transparente Geister durch das Stadion spuken? Wählt einfach als Team die Slowakei und gebt im Spieler-Edit-Menü den Namen "Lasko" ein.

Unsichtbar: Eure Sportler fürchten den Feind und trauen sich nur mit Tarnkappe auf den Rasen? Wählt Scheffield Wednesday als Team und vergeßt nicht, im Spieler-Edit-Menü den Namen "Wayne" einzugeben!

Zwergenspieler: Habt Ihr ein Herz für Gnome, wählt Ihr die Mannschaft Vancouver und gebt den Namen "Kerry" ein.

Big Head: Ein großer Kopf ist nicht unbedingt ein Zeichen von Klugheit, vielleicht trefft Ihr aber den Ball besser. Wählt Vancouver und als Name "Anatoli".

WING OVER

PS

Alle Flugzeuge: Ihr fühlt Euch als Herr der Lüfte, nur das Geld reicht nicht ganz für einen flotten Flieger? Gebt unseren Cheat im "Game Modus"-Bildschirm ein und Ihr schaltet im "Free Game"-Bildschirm alle Flugzeuge frei!

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ✖ ▲

REBOOT

PS

Enzo: Um mit Enzo zum Kampf anzutreten, gebt im Hauptmenü die Kombination ein und beginnt ein neues Spiel.

↑ ← ↓ ← ↓ L1 R1 ← ↓ ←

SAN FRANCISCO RUSH

PS

UFO: Ihr habt die Nase voll von Staus und wüsten Remplern? Wer die anderen Verkehrsteilnehmer mit dem Ufo schocken möchte, geht in die Flitzerauswahl und hält alle Zeigefingertasten gedrückt. Im "Transmission"-Bildschirm betätigt Ihr zusätzlich noch ✖. Alles festhalten und mit ▲ das Ufo anwählen!

Geheimschlitten: Die normalen Autos langweilen Euch und selbst beim Anblick des Ufos vergeht Euch die Freude? Haltet nach der Flitzerauswahl **L1 + L2** gedrückt, um mit einem Truck anzutreten. Mit **R1 + R2** erhaltet Ihr einen Europawagen. Für weitere Asphaltraketen spielt Ihr den Grand-Prix-Modus durch, startet ein neues Spiel und drückt ●.



MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Street Fighter Ex Plus Alpha", "X-Men" und "Aerofighters Assault"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: TIPSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering

PlayStation





LAST RESORT

WCW NITRO



Big Head, Hand & Feet: Je größer die Hand, desto schallender die Ohrfeige – mit unserem Cheat verpaßt Ihr Euren Helden riesige Hände, Füße und Köpfe, damit es im Ring ordentlich kracht! Geht ins Optionsmenü und drückt die Tasten

R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R1 SELECT

Geheimarenen: In einer stimmungsvollen Arena macht das Match gleich doppelt Spaß. Um die geheimen Ringe freizuschalten, wechselt Ihr ins Optionsmenü und drückt

R1 R2 R1 R2 L1 L2 L1 L2 SELECT

Eingriff: Die CPU-Wrestler hohlen sich ständig Hilfe in den Ring, und Ihr steht allein da? Drückt während des Matchs einfach **SELECT**, und ein Kollege eilt Euch zur Hilfe!

Schneller Sieg: Wollt Ihr die CPU-Schläger ohne Probleme besiegen, wählt Ihr den Disco-Ring und schleudert Euren Kontrahenten über die Seile nach draußen. Sobald er aufsteht, drückt Ihr **L2**, und der Gegner beginnt mit dem YMCA-Tanz – irgendwann hat ihn der Ringrichter ausgezählt!

Sofortiger Sieg: Um einen Wrestler sofort zu besiegen, geht Ihr in der Charakterwahl auf sein Gesicht und drückt

L1 R1 L2 R2 L1 R1 L2 R2 SELECT

Voodoo-Modus: Wollt Ihr den Kopf des Gegners anschwellen lassen, drückt Ihr in der Wrestlerauswahl folgende Tastenkombination:

L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1 L2 + SELECT

COURIER CRISIS



Free Mode: Frei wie ein Vöglein – so fühlt Ihr Euch mit dem Paßwort

HANOILBKJO

Faustschlag: Ihr wollt einem fiesen Verkehrsrüpel eine satte Ohrfeige mitgeben? Drückt **R1 + R2** für einen Hieb nach rechts und **L1 + L2** für einen Schlag nach links.

Pantera: Eure Rostlaube bringt Euch schon beim bloßen Anblick zum Heulen? Wechselt ins Speichermenü und gebt das folgende Paßwort ein!

KFKFKFOEKJ

Zaskar: Um als Zaskar zu spielen, nutzt Ihr unser Paßwort

FDFKFKHCJK

KING OF FIGHTERS '97



Orochi Iori: Um Orochi Iori in den Kampf zu führen, geht Ihr im Auswahlbildschirm auf Iori und haltet START gedrückt. Nun betätigt Ihr

← → ← → ← → ← → ← → X + A

Orochi Leona: Für die Orochi-Version von Leona lenkt Ihr den blinkenden Kasten in der Charakterwahl auf ihr Gesicht und haltet START gedrückt. Nun gebt Ihr folgende Kombination ein:

↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ Y + B

RAMPAGE WORLD TOUR



Heldenfarbe: Um die Fellfarbe Eures Monsters zu ändern, drückt Ihr in der Auswahl ↓ und ↑.

Geheimstädte: Ihr wollt in eine der geheimen Metropolen? Hämmert im Bildschirm mit der nächsten Stadt auf den Feuerknopf: Bei George wählt Ihr den Hüpfknopf, Lizzie gelangt über den Schlag-Button in die Geheimstädte und Ralph beamt sich per Kick-Knopf.

STADT	GEHEIMSTADT
San Diego	Caleb's City
Fairbanks	Underworld
Atlanta	Suburbia
Louisville	Warehouse
Phoenix	Area 51

T-Rex: George und Co. sind Euch nicht brutal genug? Um den T-Rex anzuwählen, spielt Ihr das Spiel durch, startet neu und geht in der Monsterauswahl auf Ralph. Nun haltet Ihr **Z** gedrückt und drückt abwechselnd **L** und **R**, bis Ihr Leute schreien hört. Wichtig ist, daß Ihr mit **L** begonnen habt!

GEX 3D



Durchgespielt: Euch fehlen die letzten Fernbedienungen, und Ihr kommt einfach nicht weiter? Frank Esser aus Kerpen verrät Euch sein Paßwort, mit dem Ihr alle Levels anwählen könnt und alle Remotecontroller besitzt!

Exit ■ ● R1 ▲ L1
R1 L1 R1 ● ● R1
▲ L1 R1 ● L1 ▲
● R1 ▲ L1 R1 ●
L1 ▲ ● R1 L1 Accept

NAGANO WINTER OLYMPICS '98



Gold für Loser: Ihr seid den CPU-Sportlern nicht gewachsen, wollt aber trotzdem ganz oben auf dem Siegertreppchen stehen? Gebt unsere Tastenkombination im Titelbild ein, und das olympische Gold gehört Euch!

↑ ↓ ← → ▲ ● ■ ← ← →
✖ ↓ ↓ ↑ ▲ ✖

PITFALL 3D



Schlangen und Skorpione machen Euch die Hölle heiß? Unsere Cheatcodes gebt Ihr als Paßwort ein.

Big Head
BIGHEADHARRY
Pitfall-Oldie
CRANESBABY
Credits
CREDITS
2D-Harry
2DHARRY
Fliegender Harry
ZEROGHARRY
Silence-Modus
STOPTALKING
Comic-Modus
PITFALLCOMIC
Cinema-Modus
PLAYMOVIES

BEAST WARS



Level-Skip: Ihr kommt an einer Stelle einfach nicht weiter? Mit unserem Cheat klickt Ihr Euch bequem in den nächsten Level, ohne auch nur einem Biest über den Weg zu laufen: Geht in den Pausemodus, haltet **L2** gedrückt und betätigt

↑ ↓ ← → ▲ ✖ ✖ ▲ → ← ↓ ↑

Nun laßt Ihr **L2** wieder los und drückt **START**.

Missilelock: Die Biester tollen vor Eurer Nase herum, und die Raketen gehen immer ins Leere? Haltet den Feuerknopf nach dem Abschuß bis zum Einschlag gedrückt: Die Raketen aktivieren ihre Zielfunktion und schwirren dem verzweifelten Feind auf Schritt und Tritt hinterher!

BOMBERMAN WORLD



Paßwort: Die Bomberei entwickelt sich zum Atomkrieg? Wem der Weg zum grauenvollen Riesenmonster zu beschwerlich ist, nimmt die Abkürzung: Unser Paßwort befördert Euch direkt zum Endgegner!

2203

THEME HOSPITAL

Ein kleiner Kunstfehler hat einer reichen Patientin das Gesicht und Euch die Karriere ruiniert? Als Arzt habt Ihr es nicht leicht, besonders wenn ein ganzes Krankenhaus unter der eigenen Verantwortung steht. Alexander Tinschert aus Bremen kann Euch davon ein Liedchen singen, denn er hat trotz HIV-Viren in Blutkonserven und Rinderwahnsinn im Schwesternzimmer alle zwölf Krankenhausszenarien in "Theme Hospital" gemeistert

LEVEL	PASSWORT
2	✖●■▲▲●■✖
3	●●▲■✖▲●▲
4	■▲●■✖✖▲●
5	●▲■●✖▲●■
6	■▲■●✖■✖●
7	■▲▲●✖■▲●
8	✖▲■●▲●■✖
9	▲■✖▲●✖▲■
10	●■✖▲■✖●■
11	▲●■●▲■●✖
12	●■✖✖■●■▲

SNOWBOARD KIDS

Supercode: Ihr wollt über alle Pisten rasen und jedes Snowboard besitzen, seid aber zu faul zum Durchspielen? Mit unserem Supercode werden Eure Träume wahr: Geht ins Titelbild und drückt die folgende Tastenkombination. "**A**" steht dabei für Analogstick und "**D**" für das digitale Pad!

A↓ A↑ A↓ D↑ C↓ C↑ L R Z D← C→ A↑ B D→ C← START

MONOPOLY

Mehr Geld: Habt Ihr Euer Unternehmen in den Sand gesetzt? Mit unserem Trick beginnt Ihr mit satten 4.500 Dollar! Startet ganz normal und wählt drei Spieler auf dem ersten Pad. Seid Ihr an der Reihe, handelt Ihr mit Euren Dummy-Kontrahenten und sackt deren Geld ein. Sind Eure angeblichen Gegner (ohne Geld) an der Reihe, geht Ihr auf "Bankrupt". Nun spielt Ihr wie gewöhnlich gegen die CPU weiter und genießt das Leben der Reichen.

POWERBOAT RACING

Supermotor: Wem die gewöhnlichen Motoren der Flitzer zu mickrig sind, holt sich mit unserem Cheat einen aufgemotzten Supermotor. Wählt den "Challenge"-Modus und gebt Euch als **LARGE** aus!

Superboote: Ihr wollt mehr Power? Unser Name setzt die Höchstgeschwindigkeit aller Boote hoch! Gebt im "Challenge"-Modus **ZOOOOOM** oder **SPEEEED** ein.

Mega Head: Der Big-Head-Modus in anderen Spielen ist Euch zu lahm? Mit unserem Cheat setzt Ihr Euch einen Riesenschädel auf. Nennt Euch einfach **DEFORM**

TENCHU

Bonuswaffen: Auch ein Ninja braucht ab und zu Unterstützung. Wenn Euch die normale Ausrüstung nicht genug ist, haltet Ihr in der Waffenauswahl **R1** gedrückt und betätigt

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ▲

Heilung: Die fiesen Samurais haben Eurem Schützling arg zugesetzt? Mit dieser Kombination ist er gleich wieder putzmunter! Drückt im Pause-Modus

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ▲

Rucksack: Die Taschen Eures Schattenkämpfers sind leider nicht sehr geräumig. Wer von jeder Waffe bis zu 99 Stück einstecken möchte, hält in der Waffenauswahl **L1** gedrückt und betätigt

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ▲

Level-Select: Um jede Mission direkt anzuwählen, haltet Ihr in der Levelauswahl **R2** gedrückt und betätigt

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ▲

Mehr Waffen: Die Grundausrüstung ist Euch zu spärlich? Haltet in der Waffenauswahl **L2** gedrückt und gebt folgende Tastenkombination ein:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ▲

POY POY

Selbstzerstörung: Wer in "Poy Poy" gegen seine Freunde antritt, kennt die prekären Situationen, in denen eine Bombe für den Kamikazetod praktisch wäre. Wollt Ihr Eure Kumpels mit ins Verderben reißen, drückt ganz schnell folgende Kombination:

✖ + ●

Geheimlevel: Wer in der geheimen Welt den Superhandschuh sucht, muß sich schon etwas anstrengen. Erstmal habt Ihr den Master Cup zu meistern, ohne jemals einen Continue zu benutzen! Habt Ihr das geschafft, stellt sich Euch der König in den Weg. Siegt Ihr, gibt's den Handschuh.

AUTO DESTRUCT

Für alle blindwütigen Raser hat Jens Bischoff aus Friedrichshafen ein paar interessante Cheats auf Lager. Seine Tastenkombinationen gebt Ihr wahlweise im Pause- oder Hauptmenü ein.

Debug-Menü

↑ → ← ↓ ● L1 R1 R1 L1 ● ↓ ← → ↑

Engelmodus

↑ R1 ↓ L1 ↑ ← R1 → L1

Cheat-Menü

↑ ↓ ← → ↓ → L1 R1 R1

New-York-Time-Trial

L1 → ↓ ← ↑ R1

Tokyo-Time-Trial

L1 ← → R1 ← → L1

U-Bahn-Time-Trial

L1 ← L1 R1 → R1

COLONY WARS

Final Code: Einer der letzten Helden unserer Galaxie ist Julian "The Force" Eilmann aus Würselen. Für alle lahmen Weltraumpiloten hat er sich die Schlachten von "Colony Wars" vorgenommen. Mit seinem Paßwort sind Euch Abspann und Endsieg sicher:

v T 5 y c H b j W 1 F W C e n p

NASCAR '98

EA-Flitzer: Ein Rennfahrer ohne Sponsoren ist wie ein Reifen ohne Luft. Wer im EA-Wagen Platz nehmen möchte, wechselt in den "Exhibition"-Modus, klickt auf den "Race Setup"-Bildschirm und wählt den "Kenny Wallace"-Wagen. Haltet nun ✖ gedrückt, betätigt ↓ und anschließend ↑.

Turbo-Modus: Ihr seid der König der Rennbahn und kein Fahrer kommt an Euch heran? Vielleicht ist der Turbo-Modus eine Herausforderung! Geht ins Optionsmenü, haltet ● gedrückt und betätigt ↑, ←, ↓ und →.

Superwagen: Ihr kennt die schnellste Einstellung für Euren Flitzer noch nicht? Im Wagen-Setup modifiziert Ihr folgende Attribute: Luftdruck ganz hoch, Wedge ganz weg, den Rear Spoiler montiert Ihr ab und Gear Ratios stellt Ihr ganz hoch ein. Jetzt seid Ihr der König der Straße!

Die Welle: Die Rennfahrerkollegen sollen Euch zujubeln und Eure Fahrkünste mit einer Welle ehren? Seid nicht so übermütig und proboiert lieber unseren Cheat aus: Wählt die Ansicht, in der Ihr alle Fahrer sehen könnt und haltet ▲ für zwei Sekunden gedrückt.

Für Square-Fans haben wir noch einen Cheat: Wer in "Parasite Eve" unendliche Munition bekommen möchte, nutzt eine Unachtsamkeit der Programmierer. Geht im NYPD-Gebäude die Treppen nach unten und dort durch die linke Tür. Holt Euch die Munition, geht auf die New-York-Karte und kehrt wieder ins Gebäude zurück. Nun sind die Patronen wieder da!

GEX 3D

SO ERHALTET IHR DIE SILBER-FERNBEDIENUNGEN

PS Will Gex den Geheimabspann genießen, steht ihm ein harter Weg bevor: Besonders schwer sind die 14 silbernen Fernbedienungen zu finden, ohne die Euch viele Bonus- und Geheimlevel verschlossen bleiben. Wir zeigen Euch, wie Ihr die begehrten Geräte in jedem Level findet. *us*

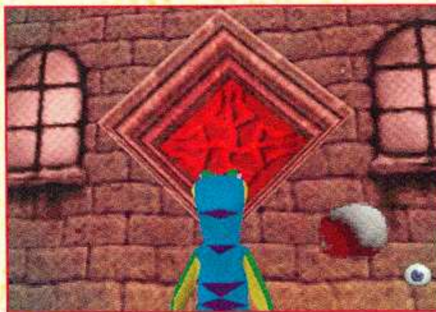
Out of Toon: Lauft den Aufstieg links vor Euch hinauf und schlüpft am beweglichen Felsvorsprung vorbei. Durchquert die folgende „Hard Head Area" und weicht den herabfallenden Gegenständen (erkennbar an den kurz vorher auftauchenden Schatten) aus. Springt mit Hilfe des Doppelsprungs die Regenbögen am Wasserfall hinauf. Oben angekommen haltet Ihr Euch links und folgt dem schmalen Pfad am Fels entlang, bis Ihr am gefrorenen Teich ankommt. Daneben seht Ihr den beweglichen Fels von vorhin: Lauft auf diesem entlang und springt auf die folgende schwebende Plattform. Dort findet Ihr eine Fernbedienung.

Smellraiser: Steigt das Treppenhaus hinauf und springt über die Brücke durch die Tür. In den folgenden Räumen erklimmt Ihr die Bücherregale und Balkone, bis Ihr zu einer Tür kommt, die vom Riesenkürbis bewachten wird. Bevor Ihr sie durchquert, werft Ihr einen Blick auf das Bücherregal daneben: Lauft dagegen, damit es sich dreht und einen Geheimraum samt Schalter für den Aufzug freigibt. Aktiviert diesen und kehrt zur Tür zurück. Durchquert die nächsten Räume, bis Ihr auf einem Absatz mit zwei Ausgängen steht. Entscheidet Euch für den linken, der zum Aufzug führt. Verlaßt diesen nach der Fahrt und springt im folgenden Raum über das rechte Geländer. Im Graben darunter leuchtet Euch schon die Fernbedienung entgegen.



Hinter dem unscheinbaren Bücherregal verbirgt sich der Schalter für den "Smellraiser"-Aufzug

Frankensteinfeld: Wenn Ihr den ersten Raum durchquert habt, steht Ihr in einer runden Halle mit zwei Ausgängen. Paßt auf, daß Ihr nicht in das Loch in der Mitte fallt und geht durch die rötlich schimmernde Tür. Erledigt den Zombie und springt auf die schwebende Plattform mit dem Kürbis. An der Wand seht Ihr eine rot flackernde Zeichnung. Springt einfach hindurch, gleich dahinter liegt schon die silberne Fernbedienung.

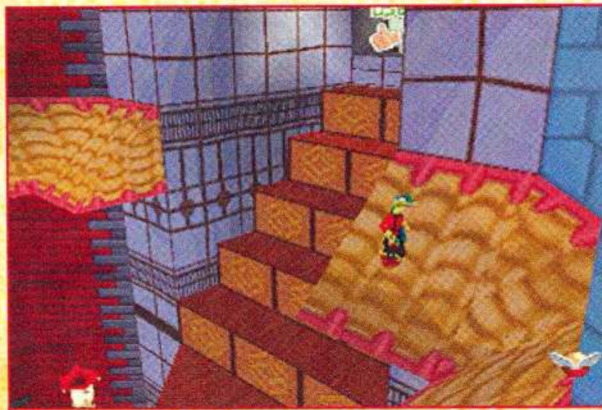


Diese Wandverkleidung im "Frankensteinfeld"-Level hat es in sich: Dahinter ist die Fernbedienung versteckt!

www.dotcom.com: Sammelt die elektrische Ladung auf und springt damit auf die beiden Katapulte direkt vor Euch. Oben geht Ihr in das Warpfeld und durchquert den folgenden psychedelischen Tunnel. Danach folgt wieder ein Raum, in dem Ihr Euch mit Hilfe mehrerer Ladungen nach oben arbeitet: Habt Ihr die dritte Ladung aufgenommen, bleibt Ihr auf der Plattform vor dem dritten Katapult stehen. Schaut Euch um und Ihr entdeckt die gesuchte Fernbedienung in einer Ecke. Über mehrere kleine Absätze an der Wand kommt Ihr dorthin.

Mao Tse Tongue: Zertrümmert die Scheibe des Kleidungsladens und durchquert die Räume, bis Ihr in einer großen Halle mit einer rotierenden Holzplattform ankommt. Benutzt die Plattform, um auf die linke Nische mit einem großen Gong zu gelangen. Schlagt den Gong, damit sich in einer anderen Nische eine Holztreppe aufbaut. Geht zu dieser Treppe und steigt hinauf – aber noch nicht durch das Fenster! Positioniert Gex links auf der dritten Stufe, lauft dann nach rechts und springt auf das anliegende Dach. Schiebt Euch an der Wand entlang, bis Ihr auf eine Türe trefft. Zerkleinert diese mit einem gezielten Schwanzschlag, dahinter befindet sich die silberne Fernbedienung.

Pangaea 90210: Folgt dem Pfad rund um den Vulkan und vermeidet jeden Kontakt mit der Lava. Erledigt die Gegner, bevor Ihr mit den schwimmenden Plattformen den Feuersee überquert. Danach benutzt Ihr die Riesenblume als Trampolin, um zum Lavawasserfall zu gelangen. Klettert die Felsvorsprünge hinauf und lauft auf dem Pfad nach links weiter. Sammelt das Feuerwall-Extra am Ende des Weges ein und kehrt zurück zu der Stelle, an der Gex die Wand entlangklettern kann. Steigt dort hinauf und nehmt bei der Weggabelung die linke Abzweigung. Ihr seht einen grünen Rasenfleck, an dem glühende Steine herunterfallen. Genau dort müßt Ihr Euch über die Klippe stürzen und landet auf einem versteckten Felsvorsprung – die Fernbedienung findet Ihr dort.



Der Sprung von den Stufen auf dieses Vordach fordert Euch in "Mao Tse Tongue" einiges Geschick ab.



"Pangaea 90210": Auch wenn es wie ein Sturz ins Bodenlose aussieht, müßt Ihr dem Felsen in den Abgrund folgen.

The Umpire strikes out: Springt von der Startplattform runter und folgt dem metallenen Pfad, der nach unten führt. Steigt danach auf die beiden Gitterroste links vor Euch hinauf. Überquert die drei beweglichen Steinplattformen, ohne das tödliche Kraftfeld daneben zu berühren, danach geht es weiter über fünf Plateaus auf einen Asteroiden. Schnappt etwas Luft und tötet das Fisch-Alien. Als nächstes springt Ihr auf die kleine Plattform daneben und vernichtet den Radarturm. Daraufhin erscheint eine fliegende Untertasse, auf der Ihr zu einer tieferen Ebene fliegt. Haltet Euch rechts, bis Ihr die Fernbedienung findet. Ignoriert die beiden schießwütigen Roboter und greift Euch das silberne Gerät, bevor Ihr in den dahinterliegenden Warp springt.

Fine Tooning: Folgt dem Weg bis zum Gewässer und steigt dort auf die Rampe rechts. Beim Buchstabenklotz springt Ihr über den Abgrund und schlagt die Dominosteine kaputt. Nur so kommt Ihr durch die Heckenlücke. Links steigt Ihr den Berg hinauf und weicht den Bowlingkugeln aus. Geradeaus kommt Ihr an einen Abgrund, den Ihr mit schwebenden Plattformen überquert, aktiviert danach den Checkpoint. Springt über die Blöcke auf den

Absatz und schlagt auf die Glocke am Ende des Weges. Am darunterliegenden Fluß erscheinen drei Blöcke. Überquert diese und verschiebt zwei weitere Blöcke mit Hilfe der neuen Glocken solange, bis Ihr auf den höheren springen könnt. Nun arbeitet Ihr Euch über die schwingenden Stahlbalken nach oben. Dort angekommen rennt Ihr geradeaus und aktiviert die Glocke am Ende der Plattform. Springt in die nebenstehende Röhre, laßt Euch ins Wasser fallen und besteigt das Schiff. Es bringt Euch zum Schloß. Schlagt gegen den Gong am Anlegeplatz, um die Zugbrücke herunterzulassen. Das Schloß betretet Ihr erstmal nicht, statt dessen geht Ihr über den schmalen Weg links daran vorbei. Am Ende findet Ihr die Fernbedienung.

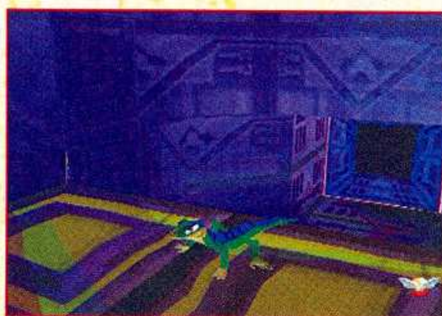


"Fine Tooning": Die Rakete lockt – trotzdem geht Ihr zuerst den schmalen Pfad links um das Schloß entlang.

This old Cave: Folgt dem Höhlenverlauf und springt am Ende über die große Blume auf die Plattform unter dem Schneerand. Klettert über den Schnee nach links und weicht den Lavatropfen aus. Lauft an den beiden Blumen vorbei und geht durch den steinernen Torbogen bis zum Abgrund. Springt rechts nach unten und überquert die nachfolgenden Inseln im Lavastrom, bis Ihr bei einer Dampfquelle ankommt. Springt auf die darüberschwebende Plattform und arbeitet Euch nach oben voran. Dort haltet Ihr Euch rechts, bis kurz hinter einem Lavastrom die Fernbedienung schimmert.

Honey, I shrunk the Gecko: Greift Euch die elektrische Ladung und aktiviert das Katapult. Lauft durch den folgenden Korridor und springt auf den Aufzug. Auf der nächsten Ebene sucht Ihr eine weitere Ladung und benutzt das Katapult, um auf der Brücke zu landen. Folgt dieser und hüpft über die blauen Pleateaus zum Durchgang. Springt auf die sinkenden Plattformen und krabbelt mit Gex an der Decke entlang. Nehmt dort die Ladung auf und aktiviert die nächste Brücke; danach durchquert Ihr den Tunnel. Aktiviert nun den Checkpoint und sammelt die Ladung auf, bevor Ihr über ein Katapult an die klebrige Decke springt. Folgt der Klebespur nach links und schnappt Euch eine weitere Ladung, um die folgende Brücke zu aktivieren. Geht im folgenden Korridor nach links auf das Katapult. Wandert danach aber noch nicht durch den Warp – dreht Euch um und springt an die klebrige Wand. Folgt dem Weg an der Decke entlang, bis Ihr einen versteckten Raum findet, der die silberne Fernbedienung enthält.

Poltergex: Steigt die Treppe hinauf und haltet Euch links. Mit Hilfe der Kronleuchter durchquert Ihr die nächsten beiden Räume. Im folgenden Abschnitt laßt Ihr Euch rechts durch die Lücke im Geländer fallen. Springt auf eins der schwebenden Möbelstücke und fliegt damit zur Plattform auf der gegenüberliegenden Seite. Schiebt erst den linken, dann den rechten Sarg in die Nischen, um auf der vorherigen Plattform eine Tür mitsamt Sarg zu öffnen. Schnappt Euch wieder ein Möbel und fliegt dorthin zurück. An der linken Wand schiebt Ihr nun den letzten Sarg hinein, danach öffnet sich das Gitter vor der silbernen Fernbedienung an der rechten Wand.



Im Hintergrund seht Ihr den "Honey I shrunk the Gecko"-Warp, doch die Fernbedienung erhaltet Ihr nur über die Klebespur.



Das Gitter vor der Fernbedienung bei "Poltergex" geht nur auf, wenn Ihr die Särge richtig verschoben habt

Samurai Night Fever: Geht über die große rote Brücke und schlüpft unter der stachligen Schranke durch, wenn sie ganz oben ist. Benutzt das Trampolin und folgt dem Weg nach rechts hinten. Überquert die Lava mit Hilfe der Holzplattformen und geht zur linken hinteren Ecke der Terrasse. Springt dort nach unten gegen die Wand, damit Gex auf der klebrigen Stelle hängenbleibt. Folgt danach der Oberfläche und Ihr gelangt in einen Geheimraum mit der silbernen Fernbedienung.



"Samurai Night Fever": Nur wenn Gex ganz am Rand der Plattform steht, ist der Geheimweg sichtbar.

Pain in the Asteroids: Legt den Schalter zu Beginn um und folgt dem Pfad. Springt über die rechts liegenden Steinplattformen nach oben. Zerstört danach den Radarturm und das Fisch-Alien und wandert über die schwingenden Stahl- und Neonplattformen bis zum Tower: Klettert an diesem hoch, und springt auf den Aufzug. Auf der nächsten Ebene benutzt Ihr den Warp. Dieser transportiert Euch zu einem Asteroiden mit zwei Türmen, hinter denen die silberne Fernbedienung schwebt.



Ignoriert einfach den Roboter mit der Riesenwumme und lauft zur "Pain in the Asteroids"-Fernbedienung durch

No Weddings and a Funeral: Lauft den Gang entlang und überquert die Grube mit den beiden Lautsprechern. Springt im nächsten Raum auf die Schalter, die im Spiegel grün leuchten. Geht danach durch die Tür und aktiviert mit einem Supersprung auf beide Knöpfe die schwebende Fernbedienung. Nehmt am Ende des Absatzes eine der Plattformen und fliegt damit zur anderen Seite des Raums. Folgt der Rampe nach oben, sobald die Ventilatoren ausgeschaltet sind. Steuert dort die beiden Schwebelautsprecher nach rechts zu der Plattform über den Ventilatoren. Dort findet Ihr die letzte Silber-Fernbedienung.



"No Weddings and a Funeral": Die Nische erreicht Ihr nur durch geschicktes Navigieren der Lautsprecher.

AEROFIGHTERS ASSAULT



Allgemeiner Tip:

Neue Pilotin Mao Mao:

Um mit Mao Mao und ihrer F15 gegen die „Phutta Morgana" ins Feld zu ziehen, drückt Ihr im Titelbild C-links, C-unten, C-rechts, C-oben, C-links, C-rechts, C-unten. Besonders wirkungsvoll sind ihre beiden Ninja-Beams, mit denen Ihr große Lücken in die Schilde der Endgegner reißt. *au*

Die Missionen:

Tokio:

Eine leichte Aufgabe für videospiel-erprobte Kampfpiloten: In der ersten Mission wehren sich die Feinde kaum gegen Eure Angriffe. Fast jede Rakete trifft ihr Ziel – Ihr habt leichtes Spiel. Fangt zuerst die angreifenden Jets ab, fliegt dann weiter auf das Hauptziel zu. Um „Super X" zu vernichten, peilt Ihr den riesigen Spinnen-Mech in einer Höhe unter 100m an. Sobald die Zielmarkierungen auftauchen, feuert Ihr Eure Raketen. Nach dem ersten Anflug säubert Ihr den Himmel von den Hubschraubern, anschließend gebt Ihr „Super X" mit ein paar Tiefflug-Angriffen den Rest. Verzichtet auf den Einsatz der Spezialwaffen, um dafür die Bonuspunkte einzusacken. Ihr benötigt sie, wenn Ihr die Spezial-Mission „Luftlandung" fliegen wollt.

Pazifischer Ozean:

In diesem Level tickt keine Uhr – Ihr habt genug Zeit, um möglichst viele Fregatten und Jets auszuschalten. Rafale wird es Euch in diesem Level schwer machen, versucht seinen goldenen Jet möglichst schnell vom Himmel zu pusten. Um Leviatan zu vernichten, fliegt Ihr von hinten auf niedriger Höhe an das Ziel heran und nehmt den Schub weg. Feuert nun, was die Raketen hergeben und beharkt das Schiff auch mit den Bord-MGs. Fliegt an der Längsseite entlang, um bis zum Bug maximalen Schaden anzurichten. Sobald „Leviatan" im Ozean versinkt, ist Vorsicht geboten, da der kleiner Bruder „Kraken" auftaucht. Vom Deck aus starten Helikopter, auf die ihr besonders acht geben müßt. Ihr versenkt es wie „Leviatan" zuvor. Dabei solltet Ihr keine Spezial-Waffen einsetzen!



Bonus-Missionen: Um das Shuttle zu verteidigen, müßt Ihr die ersten Level besonders schnell erledigen.

Luftlandung:

Habt Ihr in den ersten beiden Level genügend Punkte gesammelt, dürft Ihr auf dem riesigen Luftschiff landen. Fliegt einmal um das Schiff und folgt dann den grünen Strahlen, die Euch sicher in den Hangar leiten. Dabei achtet Ihr ständig auf die Geschwindigkeit des Jets.



Um Piloten Ass "Rafale" vom Himmel zu pusten, nehmt Ihr so viel Schub wie möglich weg.

Luftschlacht:

Diese Mission ist ein harter Brocken. Fliegt mit vollem Schub auf das feindliche Kommandoschiff „Spriggan" zu. Es wird Euch in den ersten Minuten nicht angreifen! Schaltet die vier Geschütze (rote Kuppeln) auf der Oberseite aus und feuert dann aus allen Rohren auf die fliegende Festung. Piloten-Ass Rafale wird wieder versuchen, Euch vom Himmel zu holen. Greift die Festung aber nicht von unten an, sonst geratet Ihr ins Kreuzfeuer der Spriggan-Raketen.



Leviatan ist entlang der Flanke besonders leicht zu beschädigen. Greift mit geringer Geschwindigkeit im Tiefflug an.

Monument Valley:

Schaltet die Bodenziele rund um den „Bazeel"-Panzer aus. „Bazeel" selbst stellt keine große Gefahr dar. Er kann aber nur aus einer Richtung angegriffen werden, da Canyons und Tafelberge im Weg sind. Fliegt langsam knapp über dem Boden und jagt ihn mit Euren Raketen und dem MG in die Luft.

Shuttle Verteidigung:

Feindliche Panzerverbände bedrohen ein Space-Shuttle. Umkreist die Abschußrampe und vernichtet alle Fahrzeuge mit Raketen. Entfernt Euch nicht zu weit vom Space-Shuttle – die Gegner kommen aus allen Himmelsrichtungen. Ihr habt drei Minuten, um den Angriff erfolgreich zurückschlagen, dann seid Ihr beim Start des Raumschiffs live dabei.

Festung:

Ignoriert die feindlichen Jets, Eure Flügelmänner übernehmen diese Aufgabe. Das Waffenlager wird von zwei Energieschilden geschützt. Schaltet die vier Generatoren aus, um das Gebäude zu vernichten. Sind die Schilde außer Betrieb, nähert Ihr Euch langsam der Festung. Sobald ein Geschützturm in Schußweite ist, feuert Ihr Eure Raketen ab. Dreht ab, bevor das Feuer erwidert wird und wiederholt diese Prozedur, bis alle Bodenziele erledigt sind. Der mittlere Turm ist der wunde Punkt der Festung. Achtung: Nähert sich das Zeitlimit dem Ende, feuert der Turm mit einem Laser-Beam auf Euch.



Vier Helikopter starten von Kraken. Danach könnt Ihr das Schiff genau wie Leviatan zerlegen.

Eishöhle:

Die Hubschrauber und Geschütztürme in der Höhle stellen keine große Gefahr dar. Folgt dem Gang, bis Ihr die Kammer mit dem Endgegner erreicht. Je schneller Ihr durch den Eistunnel fliegt, desto länger ist der Endgegner eingefroren und wehrt sich nicht. Ein effektiver, aber unschöner Trick ist der Selbstmord am Auge. Seid Ihr dort zerschellt, werdet Ihr beliebig oft an den Eingang der Kammer zurückversetzt und habt optimale Schußposition.

LAST RESORT

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

PS TEKKEN 3

EFFEKT	CODE
Energie P1	800AAAB6 00C8
Energie P2	800AC342 00C8
Hauptmenü:	
Tekken Ball	300992FE 0003
Theater Mode	300992FF 0003
Alle Figuren	800992C8 FFFF
	800992CA 001F
Alle Filme	800992D0 FFFF
	800992D2 FFFF
	800992D4 FFFF
Force Mode:	
Energie	800AAAB6 00C8
Zeit	800AF064 1734
Schlüssel	800992F0 0013
Gegner ohne	800AC342 0000
Energie	800ADBCE 0000

PS SKULLMONKEYS

EFFEKT	CODE
Leben	3009B1E9 0009
100 Lehmbälle	3009B1EA 0064
Schüsse	3009B1EB 0001
Phönix-Hände	3009B1EC 0009
Pfurzköpfe	3009B1ED 0009
Spülungen	3009B1EE 0009
Schutzschild	3009B1EF 0001
Gleitvogel	3009B1EF 0002
Alle 3 1970	3009B1F1 0003
Alle 3 Bonus	3009B1F2 0003
Extra-Punkte	D009B1DA 0000
	3009B1DA 0FFF

PS BEAST WARS

EFFEKT	CODE
Energie	800DCB2C 1518
Energon	800DCCCA 0000

PS SOUL BLADE

EFFEKT	CODE
Energie P1	800C0006 00F0
	800C000A 00F0
Inf. Power	800C0162 0060
Moves P1	800C0166 0060
Energie P2	800C2F3E 00F0
	800C2F42 00F0
Inf. Power	800C309A 0060
Moves P2	800C309E 0060

PS RASCAL

EFFEKT	CODE
Leben	8009AF3C 0003
Energie	8009B1EA 0020
Munition	8009AF96 0040

PS KLONOA DOOR TO PHANTOMILE

EFFEKT	CODE
Leben	8010E5CA 0009
Energie	8010E5D0 0006
Unverwundbar	800BF074 000F
Schlüssel	800BE328 0001
Alle 6 Teile	8010E5CE 0006
Sprung = Fliegen	800BF072 0000

SA X-MEN VS STREET FIGHTER

EFFEKT	CODE
Master Code:	F6000914 C321
	B6000B00 0000
Energie P1	060F4210 0090
Power Bar P1	060F4212 0090
Energie P2	060F4610 0090
Power Bar P2	060F4612 0090

N64 AUTOMOBILI LAMBORGHINI

EFFEKT	CODE
Zeit	800CE76F 0063
100 Punkte	800CE743 0064
Extra-Autos	800985C3 0001
	800985C5 0001
	800985C7 0001
	800985CB 0001
	800985CD 0001
	800985CF 0001

N64 RAMPAGE WORLD TOUR

EFFEKT	CODE
Energy George	800BF86D 0064
Energy Lizzie	800BFA39 0064
Energy Ralph	800BFC05 0064

N64 NBA IN THE ZONE '98

EFFEKT	CODE
Heim 150 Pkt.	8013C2B1 0096
Heim 0 Pkt.	8013C2B1 0000
Gast 150 Pkt.	8013C2B3 0096
Gast 0 Pkt.	8013C2B3 0000

Unser **Profitip gibt Euch die Chance, kurze Lösungshilfen, Levelkarten und Item-Listen unter's Volk zu bringen: Habt Ihr zum Beispiel alle geheimen Aufruf-Substanzen in "Final Fantasy 7" oder die Charakter-Items von "Suikoden" gefunden, schickt uns Eure Listen! Unvollständige Tabellen oder Karten werden wir in dieser Rubrik jedoch nicht veröffentlichen.**



NEED FOR SPEED 3

PS "Need for Speed 3" glänzt durch seine überzeugende Darstellung der Fahrgeschwindigkeit und abwechslungsreiche Rennen. Ein Sieg in Knockout und Meisterschaft fordert aber selbst Profiraser auf's äußerste. Für alle verzweifelten Fahrer präsentieren wir Euch hier die Passwörter, mit denen Ihr Euch die Bonusstrecke und -autos freischalten könnt. Außerdem gibt es die Codes, mit denen Ihr Zugriff auf die fünf ausgefallenen Geheimstrecken erhaltet, die EA zusätzlich versteckt hat. MAN!AC wünscht Euch eine gute Fahrt und Hals- und Beinbruch im Temporausch... *us*

CODE	BEMERKUNG
SEEALL	Freischaltung aller Wiederholungs-Perspektiven zur Benutzung in den Rennen
MCITYZ	Freischaltung der "Empire City"-Bonusstrecke
1JAGX	Freischaltung des Jaguar XJR-15
AMGMRC	Freischaltung des Mercedes-Benz CLK GTR
ROCKET	Freischaltung des "El Nino"-Bonusautos
SPOILT	Freischaltung aller obigen Boni gleichzeitig
GLDFSH	Geheimstrecke "Scorpio-7": Die Piste durch eine Unterwasserstadt ist mit 90°-Kurven gespickt.
MNBEAM	Geheimstrecke "Space Race": Ihr fahrt in einer Raumstation mit engen Schikanen im Ballsaal.
XCNTRY	Geheimstrecke "Auto Cross": Der tiefe Canyon läßt Euch kaum Ausweichfläche bei Fehlern.
XCAV8	Geheimstrecke "Caverns": Ihr braust durch eine Höhle mit vielen Säulen auf der Fahrbahn.
PLAYTM	Geheimstrecke "The Room": Ihr seid auf einer Spielzeugbahn im Kinderzimmer unterwegs.



So aktiviert Ihr die Extras: Geht bei den Optionen auf den Punkt "Benutzername". Dort gebt Ihr die Codes ein, bei den Geheimstrecken erscheint eine Bestätigung (kleines Bild). Ab sofort sind die jeweiligen Strecken oder Autos auswählbar.






Drei der Geheimstrecken (von links): "The Room", "SpaceRace" und "Scorpio-7". Rechts seht Ihr das Superauto "El Nino"

GRAN TURISMO

Herzlich willkommen im MANIAC-Auto-Salon: Damit Ihr beim "Gran Turismo"-Angebot nicht den Überblick verliert, haben wir für Euch einen umfassenden Katalog mit allen Boliden zusammengestellt. *au*



STARLET GLANZA V



Leider bricht der Starlet leicht aus. Könner erreichen mit der richtigen Balance erstaunliche Kurvengeschwindigkeiten. Trotzdem ein ordentliches Anfängerauto.

COROLLA LEVIN / SPRINTER TURENO



Ein hervorragender Wagen für kurvenreiche Strecken. Fortgeschrittene Fahrer erreichen mit dem BZG passable Geschwindigkeiten bei guter Beschleunigung.

CORONA EXIVE 200 GT



Mit dem Exive 200 GT könnt Ihr auf kurvenreichen Straßen sogar Sportwagen abzuhängen. Ihr braucht jedoch Übung, um den Wagen zu beherrschen.

CELICA SS-111 / GT-FOUR



Die gute Straßenlage des Celica ermöglicht fehlerfreies Fahren. Zwar etwas langsamer als die GT-Four Ausführung, dafür allgemein ausgewogener.

MARK 2 TOURER V/S



Nur Profis kommen mit dem rasanten Mark 2 zurecht. Der Turbo-Motor verspricht sehr gute Beschleunigung in allen Drehzahl-Bereichen.

CHASER TOURER V/S



Dank Antischlupf bricht der Wagen kaum seitlich aus. Der Chaser bietet nicht das beste Fahrgefühl, Motorleistung und Stabilität gleichen das aber aus.

SOARER GT-T/VVT-I



Dank der 280 PS erreicht der Soarer ein stattliches Tempo. Durch sein hohes Gewicht macht er Probleme bei kurvigen Strecken: Ein Fahrzeug für Könner.

MR 2 G/GT-S



Der MR2 bringt mit seinem Turbo-Motor stattliche Drehzahlen zustande. Dank dem Mittelmotorkonzept liegt er dabei immer gut auf der Straße.

SUPRA SZ-R/RZ/SZ-R/RZ/TURBO



Der Supra ist ein reinrassiger Sportwagen. Trotz Heckantrieb läßt er sich ausgezeichnet lenken. Fortgeschrittene erzielen mit dem Supra erstklassige Resultate.



GTO 1992 / GTO 1995 SR/TURBO



Die Stärken des GTO liegen in seiner Spitzengeschwindigkeit. Auf kurvigen Landstraßen hat der Wagen wegen seines hohen Gewichts Probleme.

GALANT VR-6/VR-4



Der Galant ist ein ausgewogenes Fahrzeug mit starker Maschine und gutem Handling. Gegen schnelle Sportwagen hat er aber wenig Chancen.

MIRAGE ASTI 92/ CYBORG R



Der Mirage eignet sich für kurvige Pisten. Dank seiner spritzigen Maschine und der vorteilhaften Wendigkeit hängen versierte Fahrer sogar überlegene Autos ab.

FTO GR/GPX/GPR /94



Die zwischen 125 und 200 PS starken Motoren sorgen für rasante Fahrten. Das stabile Verhalten ermöglicht Bestzeiten auf kurvenreichen Pisten.

ECLIPSE GT



Trotz des schwachen Motors schaffen versierte Piloten gute Plazierungen. Dank des unproblematischen Fahrverhaltens sind auch scharfe Kurven kein Problem.

LANCER EVOLUTION 3/4



Ein exzellentes Fahrzeug für verschlängelte Pisten und enge Haarnadelkurven. Dank seiner 280 PS ist der Lancer auch auf Geraden konkurrenzfähig.



FAIRLADY Z/TURBO/TWIN TURBO



Der Nissan-Zweisitzer verfügt über einen leistungsstarken Heckantrieb. Die Ausführung ohne Turbo-Motor schlägt die schnellere Version im Fahrverhalten.

SKYLINE SERIE



Die Skyline-Serie umfaßt 13 Modelle und reicht vom Anfängermodell bis zum Rennwagen. Die kleineren Maschinen sind ideal, um bei "Gran Turismo" fahren zu lernen.

S14 SILVIA K/Q



Der Silvia ist nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Die Motorleistung ist unterdurchschnittlich und die Fahreigenschaften ungenügend. Nur Fans kaufen dieses Auto.

S13 SILVIA K/Q



Der Silvia S13 ist ein durchschnittliches Fahrzeug ohne große Besonderheiten. Trotz Heckantrieb läßt er sich gut steuern und ist als Anfängerauto bestens geeignet.

PRIMERA 90/95



Der Primera ist ein ausgezeichneter Allrounder. Hohe Spitzengeschwindigkeit und agiles Fahrverhalten ermöglichen ein sicheres Fahren auch auf kurvenreichen Pisten.

180 S/X/95



Der 180 SX leidet im Rennen unter der schwachen Motorleistung. Nur geübte Piloten können dank gutmütiger Fahreigenschaften den Sieg erringen.

PULSAR GTI-R



Trotz des Vierrad-Antriebs neigt der Pulsar GTI-R zum Untersteuern. Das liegt in erster Linie an der Gewichtsverteilung zur Vorderachse hin.



DEMIO LX/GL/GL-X



Der GL-X bietet für seine Klasse ein enormes Potential. Dank ABS und Sportfederung liegt der Demio hervorragend auf der Straße. Ein gutes Auto für den Start.

LANTIS



Kein Fahrzeug für Heißsporne: Wegen der Gewichtsverlagerung in die Frontpartie bricht der Wagen bei zu rasanten Manövern leicht aus.

EUNOS ROADSTER NORMAL/S/V/SPEC



Die vergleichsweise schwache Motorleistung gleicht das hervorragende Fahrwerk aus. Anfänger drehen mit dem Roadster sichere Runden.

EUNOS COSMOS 13B/20B



Die optimale Leistung holen nur versierte Fahrer aus dem Cosmos. Mit Hilfsmitteln aus der Tuning-Werkstatt wird das Auto konkurrenzfähig.

FD INFINI RX7 RZ/RB/TOURING X/A



Um die starke Maschine des Infini zu beherrschen, ist etwas Übung nötig. 255 PS sorgen für Spitzengeschwindigkeiten und beeindruckende Beschleunigung.

SAVANNAH RX-7 GT-X/INFINI 3



Ein unproblematischer Sportwagen: Ansprechende Motorleistung ergänzt von guten Fahreigenschaften. Auch auf Rennpisten ist der Savannah vorne dabei.



NSX 90/92/R/S/S-ZERO



Der Standard NSX ist ein leicht zu fahrender Sportwagen. Jüngere Fahrzeuge wurden sportlicher ausgelegt und verlangen mehr fahrerisches Können.

PRELUDE 91/SI/VTEC/SIR/TYPE-S



Der Prelude ist ein Allround-Fahrzeug, das sich auf allen Strecken wohlfühlt. Durch die gute Motorleistung und das einfache Handling auch für Einsteiger geeignet.

INTEGRA SIR-G/TYPE-R



Obwohl der Integra kein reinrassiger Sportwagen ist, begeistert er trotzdem durch seine Leistung. Erfahrene Piloten erreichen gute Ergebnisse.

EK CIVIC SI-R2/FERIO SI-R



Der Civic R ist ein ausgezeichnetes Fahrzeug: Dank des guten Fahrwerks kann der starke Motor seine Leistung auch auf kurvenreichen Straßen ausspielen.

CR-X



130 PS beschleunigen den CR-X auf hohe Endgeschwindigkeiten. Leider kann das Fahrwerk nicht mithalten: Bei zu hohem Speed droht das Auto auszubrechen.

ACCORD SEDAN



Der Accord ist als Limousine gebaut worden – nur sehr gute Fahrer werden in einem sportlichen Wettkampf Erfolge feiern dürfen.

ACCORD WAGON



Der Fahreigenschaften des Kombis sind mehr auf komfortables Reisen ausgelegt als auf rasante Rennstrecken. Nur Tuning hilft dem Wagen auf die Sprünge.



LEGACY GTB



Obwohl der GTB als Kombi gebaut wurde, reicht seine Leistung an einige Sportwagen heran. Gute Straßenlage sorgt für stabiles Fahrverhalten auch in engen Kurven.

LEGACY TOURING RS



Die RS-Ausführung verbindet eine sportliche Maschine mit dem Komfort einer Limousine. Sicher durchquert er auch tückische Schikanen.

IMPREZA R/WRX/WRX3/STI/94/95/96



Eine wahre Rakete: 280 PS jagen den Impreza um die Rennstrecke. Bei so viel Leistung muß der Fahrer entsprechendes Geschick mitbringen.



DB 7 COUPE



Trotz des enormen Gewichts beschleunigt der 340 PS starke Motor das Fahrzeug auf 260 km/h. Aber nur geübte Fahrer halten den Wagen sicher auf der Piste.

DB 7 VOLANTE



Die Cabrio-Ausführung des DB 7 Coupé erschwert das Fahrverhalten durch die veränderte Aerodynamik noch mehr. Nur Profis gewinnen damit Rennen.



VIPER RT10



Die unglaubliche Motorleistung sorgt für rasante Beschleunigung und sagenhafte Geschwindigkeiten. Das Fahrwerk ist der Maschine leider nicht gewachsen.

VIPER GTS



Die GTS-Viper entspricht der RT-Ausführung – lediglich die Karosserie ist hier geschlossen. Ein rasanter Bolide für anspruchsvolle Piloten.

CONCEPT CAR



Das unverkäufliche Testfahrzeug lehnt sich an die Viper an: Der Motor ist ebenso stark, aber das bessere Fahrwerk erlaubt ein sicherers manövrieren.



CORVETTE GRAND SPORT



Ein starker Motor verhilft dem Sportwagen zu hohen Spitzengeschwindigkeiten. Mit dem schwachen Fahrwerk kommen allerdings nur gute Fahrer zurecht.

CORVETTE COUPE



Die kleinere Ausführung des "Grand Sport" hat immer noch genug Leistung, um Anfängern auf der Rennstrecke Schwierigkeiten zu bereiten.

CAMARO



Der Motor des Camaro ist nicht so stark wie der der Corvette. Dafür ist der amerikanische Wagen auf der Straße wesentlich leichter zu handhaben.



CERBERA



Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 260 km/h ist der Cerbera eines der schnellsten Fahrzeuge. Dabei liegt der Wagen trotzdem noch gut auf der Straße.

GRIFFITH 500



Der 340 PS starke Motor beflügelt das Cabrio zu enormen Höchstleistungen. Allerdings wird vom Fahrer einiges Geschick im Umgang mit dem Wagen erwartet.

GRIFFITH B340



Der "Blackpool" ist die Weiterentwicklung des Griffith 500. Trotz der Verbesserungen ist auch dieser Sportwagen nur geübten Piloten zu empfehlen.

Für alle "Gran Turismo"-Fans haben wir auch in der nächsten MAN!AC jede Menge Tips auf Lager! Schaut wieder vorbei, wenn Ihr Wissenswertes über die richtige Fahrweise lernen wollt. Bis dahin wünschen wir Euch viel Erfolg beim Einstieg und den Lizenzprüfungen.

LAST RESORT

DIABLO, TEIL 2
MISSIONEN, WAFFENZAUBER UND MAGIE

Im zweiten Teil der "Diablo"-Hilfe zeigen wir Euch, was es mit der Magie auf sich hat, was die Waffennamen bedeuten und welche Aufgaben zu lösen sind. *au*

DIE AUFTRÄGE

Der Schlächter:
Ein sterbender Krieger vor dem Eingang zur Kirche bittet Euch, seinen Tod zu rächen. Im zweiten Untergeschoß haust ein abartiges Monster mit dem Namen „Der Schlächter". Seid Ihr gerade frisch im zweiten Level, dann säubert erst den Rest des Gewölbes, um mit Eurem Charakter weiter aufzusteigen. Bevor Ihr den Schlächter aus seiner Kammer lockt, versorgt Ihr Euch mit massig Heiltränken. Schafft Ihr es nicht, den Klops zu Fall zu bringen, dann sammelt im dritten Level weiter Erfahrungspunkte. Als Belohnung bekommt Ihr sein einzigartiges Metzgerbeil.

Die vergiftete Wasserquelle:
Ist das Brunnenwasser zu Beginn des Spiels gelb, dann geht zu Pepin. Er klagt Euch sein Leid über das verseuchte Wasser und bittet Euch, die Sache wieder ins Lot zu bringen. Im zweiten Level findet Ihr einen Spalt in der Wand. Dahinter warten einige „Affinis Diabolum" und die ersten, mit Pfeil und Bogen bewaffneten „Ziegenmänner". Sind alle Monster erledigt, wechselt die Wasserfarbe zu frischem Blau. Von Pepin erhaltet Ihr als Dank den „Ring der Wahrheit".

Der Skelett-König Leoric:
Ogden schickt Euch auf die Suche nach dem untoten König, der im dritten Level sein Unwesen treibt. Habt Ihr den Eingang in sein Privatgemäuer entdeckt, geht Ihr langsam weiter, sonst werdet Ihr von den wandelnden Gerippen überrannt. Die Skelett-Bogenschützen sind gefährliche Gegner, schaltet sie zuerst aus. Den König selber erledigt Ihr am besten mit dem „Heiligen Blitz" oder „Steinfluch". Beeilt Euch, denn die magischen Kräfte Leorics lassen seine Krieger wieder auferstehen! Als Belohnung bekommt Ihr die „Krone der Untoten".

Das Schild des Gasthofs:
Dämonen haben das Schild der Taverne gestohlen. Im vierten Level trefft Ihr auf einen Nanus Tenebricosus mit dem Namen „Snotspill". Er erzählt Euch, daß die „häßlichen Großen" das Schild geklaut haben. Einige Türen weiter trefft Ihr zum ersten Mal auf die „Overlords". Habt Ihr sie erledigt, bekommt Ihr das Tavernen-Schild zurück. Gebt Ihr es Ogden, belohnt er Euch mit dem „Harlekin-Kamm"; tragt Ihr es zu den Nanus Tenebricosus, müßt Ihr Euch auf einen massiven Angriff vorbereiten (in den Überresten der Gegner findet Ihr ein magisches Utensil).

Gharbad, der Schwächliche:
Im vierten Level trefft Ihr Gharbad, einen Ziegenmann. Sprecht mit ihm, und er fleht Euch an, ihn nicht zu töten. Als Dankeschön will er Euch einen Gegenstand überreichen. Kehrt Ihr später zu ihm zurück, gibt er Euch das Utensil. Besucht Ihr ihn abermals (Ihr müßt in der Zwischenzeit den Level verlassen), informiert er Euch, daß das nächste Teil noch nicht fertig ist. Beim dritten Anlauf hat er es sich anders überlegt und will den magischen Gegenstand mit seinem Leben verteidigen. Habt keine Angst, Gharbad ist kein schwieriger Gegner.

Das Buch des Blutes:
Im fünften Untergeschoß findet Ihr eine Kapelle mit einem Buch. Nachdem Ihr im „Buch des Blutes" gelesen habt, nehmt Ihr den Blutstein und legt ihn auf das Podest. Sucht die beiden weiteren Steine und bringt sie ebenfalls zum Altar. Sind alle drei Blutsteine beisammen, öffnet sich eine Tür, hinter der Ihr die „Arkaines Rüstung Tapferstahl" findet.

Der magische Stein:
Griswold erzählt Euch von einem magischen Stein, den eine Karawane vor langer Zeit mitgebracht hat. Im fünften Level findet Ihr das wertvolle Stück. Allerdings ist es gut bewacht, langsames Vorgehen führt hier zum Ziel. Bringt den Stein zu Griswold, und Ihr bekommt dafür den „Empirischen Ring".

Der Schädelspalter:
Im sechsten Level findet Ihr ein mystisches Buch. Nachdem Ihr es gelesen habt, erscheint ein Treppe, die in ein kleines Stockwerk führt. Dort erwartet Euch eine Horde Skelettkrieger. Am einfachsten ist es, die Türe zu öffnen und vor ihr stehen zu bleiben. So könnt Ihr ein Gerippe nach dem anderen zerhacken. Magier benutzen besser eine Flammenwand. Im Raum dahinter trefft Ihr auf einige „Daemon Cornutus". Beeilt Euch, um das Buch zu erreichen. Mit dem neuen „Wächter"-Spruch erledigt Ihr die Monster spielend. In weiteren Truhen warten wertvolle magische Gegenstände auf Euch.

- AUF EIGENEN SCHADEN	
der Gesundheit	- 1
des Schutzes	- 2
der Absorbtion	- 3
der Deflection	- 4
der Osmose	- 5-6

DIE MODIFIKATOREN

+ AUF ALLE ATTRIBUTE	
des Firmaments	+ 1-3
des Mondes	+ 4-7
der Sterne	+ 8-11
des Himmels	+ 12-15
der Tierkreise	+ 16-20

+ AUF STÄRKE	
der Stärke	+ 1-5
der Kraft	+ 6-10
der Macht	+ 11-15
der Riesen	+ 16-20
der Titanen	+ 21-30

+ AUF LEBENSKRAFT	
der Lebenskraft	+ 1-5
der Lebenslust	+ 6-10
der Beweglichkeit	+ 11-15
der Härte	+ 16-20
des Leben	+ 21-30

+ AUF MAGIE	
der Magie	+ 1-5
des Verstandes	+ 6-10
der Brillanz	+ 11-15
der Zauberei	+ 16-20
der Hexerei	+ 21-30

+ AUF GESCHICKLICHKEIT	
der Geschicklichkeit	+ 1-5
der Kraft	+ 6-10
der Macht	+ 11-15
der Riesen	+ 16-20
der Perfektion	+ 21-30

+ AUF MANA	
Spinnen	+ 10-15
Raben	+ 15-20
Schlangen	+ 21-30
Vipern	+ 31-40
Blutdrachen	+ 41-50
Drachen	+ 51-60

+ AUF TREFFERPUNKTE	
des Fuchses	+ 10-15
des Jaguars	+ 15-20
des Adlers	+ 21-30
des Wolfes	+ 31-40
des Tigers	+ 41-50
des Löwen	+ 51-60
des Mammuts	+ 61-80
des Wales	+ 81-100

+ AUF SCHADEN AM GEGNER	
der Qualität	+ 1-2
des Verstümmelns	+ 3-5
des Sieges	+ 6-8
der Massaker	+ 9-12
des Gemetzels	+ 13-16

+ AUF WIDERSTAND GEGEN MAGIE	
Weiß	+ 10-20
Perlen	+ 21-30
Elfenbein	+ 31-40
Kristall	+ 41-50
Diamant	+ 51-60

+ AUF WIDERSTAND GEGEN FEUER	
Rot	+ 10-20
Karmesin	+ 21-40
Granat	+ 41-50
Rubin	+ 51-60

+ AUF WIDERSTAND GEGEN BLITZ	
Blau	+ 10-20
Azur	+ 21-30
Lapis	+ 31-40
Kobalt	+ 41-50
Saphir	+ 51-60

+ AUF WIDERSTAND GEGEN ALLES	
Topas	+ 10-15
Bernstein	+ 16-20
Jade	+ 21-30
Obsidian	+ 31-40
Smaragd	+ 41-60

STIEHLT MANA	
der Fledermaus	- 3%
der Vampire	- 5%

DIE ZAUBERSPRÜCHE DER STUFEN 1 BIS 4

STUFE 1	
Feuerball	Kleine Flammenrakete.
Aufgeladener Blitz	Blitzschläge – nehmen mit Charakterstufe zu.
Heiliger Blitz	Kleine Rakete, wirkt nur gegen Untote.
Heilung	Gibt je nach Stufe unterschiedlich viel Lebenspunkte zurück
Heilung anderer	Heilt die Mitspieler im Multiplayer-Modus
Inferno	Feuerwelle, wird größer und dauerhafter

STUFE 2	
Feuerwand	Baut eine Flammen-Barriere auf.
Telekinese	Öffnet Truhen und Türen aus der Ferne. Schlägt Gegner zurück.
Blitz	Je nach Stufe des Zauberers stärkerer Blitz.
Stadtportal	Öffnet im Dungeon ein Tor zur Stadt.
Lichtblitz	Energiering um den Magier.
Stone Curse	Versteinert angreifende Monster.

STUFE 3	
Verschiebung	Teleportiert den Magier an eine zufällige Stelle im Dungeon.
Mana-Schild	Mana-Punkte zählen als Lebenspunkte.
Elementarwesen	Beschwört ein Feuerelementar.
Feuerball	Flammenrakete, die beim Aufschlag explodiert.
Feuerwelle	Bewegliche Feuerwand.
Kettenblitz	Mehrere Blitze.
Wächter	Drachenköpfe bewachen eine Stelle.

STUFE 4	
Nova	Kettenblitz rund um den Magier.
Golem	Beschwört ein Erdelementar.
Teleport	Teleportiert den Magier an eine gewünschte Stelle.
Apokalypse	Große Explosion.
Knochengeist	Beschwört einen Geist.
Blutstern	Magische Rakete

Das Buch der Blinden:
Das „Buch der Blinden" öffnet einen neuen Bereich. Im Inneren trefft Ihr auf einige „Textor Inanis". In zwei anderen Räumen warten weitere Monster und das „Optische Amulett" auf Euch. Habt Ihr die Kette, ist die Aufgabe gelöst.

Zhar, der Verrückte:
Im achten Stockwerk trefft Ihr den Magier Zhar in seinem Studierzimmer an. Sprecht mit ihm, um ein Zauberbuch zu erhalten. Greift Ihr in sein Bücherregal, wird er wütend und schlägt zu.

Der schwarze Pilz:
Findet im neunten Level das „Pilzbuch" und bringt es zu Adria. Sie benötigt noch ein Elixier von Pepin, dieser hat die nötigen Reagenzien aber nicht vorrätig. Ihr müßt ihm das Hirn eines Dämon bringen. Danach erhaltet Ihr von Adria das „Spectral Elixir", das alle Charakterwerte um drei Punkte anhebt.

Der Amboß des Zorns:
Griswold erzählt Euch von dem magischen Schmiedewerkzeug. Im zehnten Untergeschoß, inmitten eines Lava-Sees, findet Ihr den mächtigen Amboß. Bringt ihn zu Griswold, um dafür „Griswolds Schneide" geschenkt zu bekommen.

Der Blutfürst:
Findet das „Stahlbuch", um diese Aufgabe zu starten. Steigt hinunter zu Level 14 und versucht, einen Häscher nach dem anderen auszuschalten. Vermeidet es, von ihnen umzingelt zu werden, sonst seid Ihr chancenlos. Habt Ihr den Blutfürsten erledigt, werdet Ihr mit einigen mächtigen magischen Gegenständen belohnt.

Der Lachdanan:
„Lachdanan" ist ein Anführer der verfluchten „Eques Sanguis". Er bittet Euch in Level 15, ihm das „Goldene Elixier" zu beschaffen, damit er von seinem Unheil erlöst wird. Bringt ihm den Zaubertrank und streckt ihn danach mit einem gnädigen Schwertstreich nieder. Als Dankeschön hinterläßt er Euch den „Stählernen Schleier".

Erzbischof Lazarus:
In Level 15 findet ihr den Stab des Erzbischofs. Bringt ihn zu Cain, er wird Euch mehr über Lazarus erzählen. Ein rotes Portal führt in die Gewölbe des Bischofs. Lest die „Bücher der Niedertracht", ein Teleporter bringt Euch dann direkt zu Lazarus. Habt Ihr den Erzbischof und sein Gefolge erledigt, wartet Cain auf Euch. Er schickt Euch auf die letzte Mission – den Kampf gegen Diablo.

Das Finale:
Seid Ihr zum Höllenfürsten durchgedrungen, dann nähert Euch langsam seinem Versteck. Lenkt erst die Aufmerksamkeit der Ritter und Magier auf Euch und erledigt diese in einem anderen Teil des Dungeons. Ist nur noch der rote Dämon übrig, versichert Ihr Euch, daß genügend Heiltränke in Eurem Inventory sind. Ihr werdet sie bitter nötig haben...

+ AUF TREFFERCHANCE / SCHADEN	
der Schärfe	+ 1-5% / +20-35%
Edel	+ 6-10% / +36-50%
Krieger	+ 11-15% / +51-65%
Soldaten	+ 16-20% / +66-80%
Fürsten	+ 21-30% / +81-95%
Ritter	+ 31-40% / +96-110%
Meister	+ 41-50% / +111-125%
Champions	+ 51-75% / +126-150%
Königs	+ 76-100% / +151-175%

+ ZAUBER STUFE	
Engels	+1 Stufe
Erzengels	+2 Stufen

+ AUF TREFFERCHANCE	
Bronze	+ 1-5%
Eisen	+ 6-10%
Stahl	+ 11-15%
Silber	+ 16-20%
Gold	+ 21-30%
Platin	+ 31-40%
Mithril	+ 41-60%
Meteor	+ 61-80%
Schlamm	+ 81-100%
Dornen	+ 101-120%

+ AUF RÜSTUNG	
Edel	+ 20-30%
Starke	+ 31-40%
Groß	+ 41-55%
Tapferkeits	+ 56-70%
Ruhmes	+ 71-90%
Segens	+ 91-110%
Seligen	+ 111-130%
Ehrfurchts	+ 131-150%
Heiligen	+ 151-170%
Gottes	+ 171-200%

+ AUF SCHADEN	
Zacken	+ 20-35%
Todes	+ 36-50%
Juwelen	+ 51-65%
Dunkel	+ 66-80%
Brutal	+ 81-95%
Massiv	+ 96-110%
Wild	+ 111-130%
Attentats	+ 131-150%
Meuchel	+ 151-175%

STIEHLT LEBEN	
der Blutsauger	- 3%
des Blutes	- 5%

ERHOLUNG	
der Balance	schnelle Erholung
der Stabilität	schnellere Erholung
der Harmonie	schnellste Erholung
der Abwehr	schneller Block

WEITERE MODIFIKATOREN	
des Prügels	beschädigt Rüstung
des Bären	schlägt Gegner zurück
des Brandes	1-16 Feuerschaden
des Feuers	1-6 Feuerschaden
Flammen	1-20 Feuerschaden
Blitz	1-20 Blitzschaden
Wohlstands	extra Ladungen
Luxus	extra Ladungen
des perfekten Stichs	beschädigt Rüstung
der Perforation	beschädigt Rüstung
des Schocks	Blitzschaden 1-6
der Diebe	nimmt die Hälfte von Fallenschäden auf.
der Dornen	Angreifer nimmt 1-3 Schaden.
des Donners	1-20 Blitzschaden

STABILITÄT	
der Dauerhaftigkeit	sehr stabil
der Vielfalt	sehr stabil
des Überflusses	sehr stabil
der Festigkeit	sehr stabil
der Zeitlosigkeit	unzerstörbar

SCHNELLER ANGRIFF	
der Bereitschaft	schneller Angriff
der Gewandtheit	schnellerer Angriff
der Geschwindigkeit	schnellster Angriff
der Schnelligkeit	allerschnellster Angriff

VERFLUCHTE AUSRÜSTUNG	
Pfuschen	-62% Schaden
Messing	-1 - -5 Trefferchance
Esels	-6 - -9 Trefferchance -50% - -75% Schaden.
der Korruption	Verlust aller Manapunkte
der Seuche	-1 - -5 Lebenskraft
Teufels	-1% - -5% Trefferchance, -25% - -40% Schaden.
der Dyslexie	-1 - -5 Magie
Frosch	-1 - -5 Mana
der Zerbrechlichkeit	schlechtere Haltbarkeit
der Empfindlichkeit	-6 - -10 Stärke
Hyänen	-23 Mana
der Krankheit	-6 - -10 Lebenskraft
der Nacht	-20% Lichtradius
der Grube	-1 - -5 auf alles
der Lähmung	-6 - -10 Geschicklichkeit
Rost	-28% Rüstung
Moder	-100% Schaden
Wunden	97% Rüstung
der Schwäche	-39% Schaden
Schwäche	-1 - -5 Stärke

NEXT TIME 7 98

BIG MOUTH

Nintendo dreht auf: Im Gegensatz zu den üblichen Verspätungen ihrer N64-Titel scheint das Rennspiel "F-Zero 64" nun doch schon im Frühherbst an den Start zu gehen – man munkelt von einem Release im August. ### Capcom wird auf der E3 Ende Mai neben anderen Duellprüglern "Street Fighter EX2" vorstellen, allerdings nur als Automat. Ob auch das Bitmap-Update "Street Fighter Alpha 3" von Messebesuchern gespielt wird, ist unklar. ### 64-Bit-Premieren von Playstation-Hits: Neben dem blutigen 3D-Scharmützel "Nightmare Creatures" soll auch das 3D-Prügelspiel "Fighting Force" fürs Nintendo 64 umgesetzt werden. Offiziell halten sich Kalisto und Eidos noch zurück – vielleicht gibt's zur E3 auch eine brisante "Tomb Raider"-Ankündigung...

Wolfgang Ebert (Product Analyst bei Nintendo Deutschland)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Legend of Zelda 3 (Nintendo, 1992)
Noch ein letztes Mal Prinzessin Zelda retten und Ganon eins auf die Mütze geben – ein edles Vorhaben für die letzten Minuten. Am liebsten würde ich dann ganz in die Fantasywelt Hyrule eintauchen, um so noch Zelda 64 zu erleben."

2. ISS 64 (Konami, 1997)
"Steilpaß und Flankenlauf – das ist Fußballatmosphäre pur! Falls es trotz Zeitnot zur Verlängerung kommt, muß der Weltuntergang halt noch ein wenig warten (auch wenn es um den Torwart eigentlich nicht ganz so schade wäre...)"

3. Bomberman (Hudson, 1986-1998)
"Wenn schon untergehen, dann wenigstens nicht alleine! Und sollten sich alle anderen Bombermänner gegen mich verbünden, weil mir nur noch ein Pokal fehlt, dann beginnt schweißtreibendes Bombenlegen mit jeder Menge Adrenalin!"

erscheint am 3. Juni

Drohen Gewinn-Einbußen, Anarchie und der Untergang des (spielenden) Abendlandes? Die **Raubkopierer-Diskussion** ist in vollem Gang, MAN!AC bringt den Report zum brisanten Thema. Die rechtliche Situation, der Technikkampf "Hersteller gegen Kopierer" und die Beweggründe der Spieler am Rande der Legalität – lest MAN!AC, und Ihr wißt Bescheid. Daß Spitzenspiele 100 Mark und mehr locker wert sind, beweist **Square,** der kreativste Playstation-Hersteller Japans. Wir haben die Meister-Designer hinter "Final Fantasy", "Parasite Eve" & Co. besucht und in ihren Entwicklungslabors gestöbert: Alles über die Pläne der Edel-Spieleschmiede (rechts eine Schönheit aus "Xenogears") im nächsten Heft. Playstation-Fans und Rollenspieler kommen auch im Testteil auf ihre Kosten: MAN!AC Olli nimmt die deutsche Übersetzung des Capcom-Schinkens **Breath of Fire 3** unter die Kritiker-Lupe und bittet die japanischen Entwickler zum Gespräch.



JAPAN TOP10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	System	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	PS	Gran Turismo / Sony	Rennspiel / Mai
2	PS	Xenogears / Square	Rollenspiel / nicht geplant
3	PS	Resident Evil 2 / Capcom	Action-Adventure / erschienen
4	PS	Tenchu / Sony	Action-Adventure / 3. Quartal
5	PS	Winning Post / Koei	Pferderennen / nicht geplant
6	PS	Bomberman World / Hudson	Action / Mai
7	PS	Choro Q 3 / Takara	Rennspiel / nicht geplant
8	SA	Victory Goal 98 / Sega	Sport (Fußball) / nicht geplant
9	SA	n.b. / Data East	Adventure / nicht geplant
10	SA	Pro Baseball / Sega	Sport (Baseball) / 3. Quartal

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

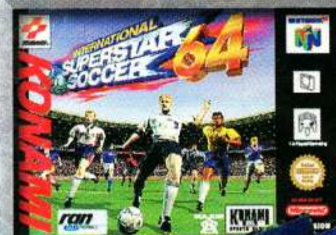
Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Habt Ihr Euch auch schon gefragt, wie die ruppigen "Rumble"-Vibrationen in Euren Nintendo- und Sony-Pads entstehen? Sony liefert mit dieser Rißzeichnung des "Dual Shock"-Pads neue Erklärungen...



Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Die Preis-Offensive!

DM 99,95*

Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."
92 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."
10 von 10 Punkten

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."
Note 1

Total 2/98: "...Der Genre-Thron bleibt aber fest in Konami's Hand."

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber!"
91 %



präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

KONAMI XXL SPORTS SERIES



WWW.KONAMI.COM

*Unverbindliche Preisempfehlung. (VK)